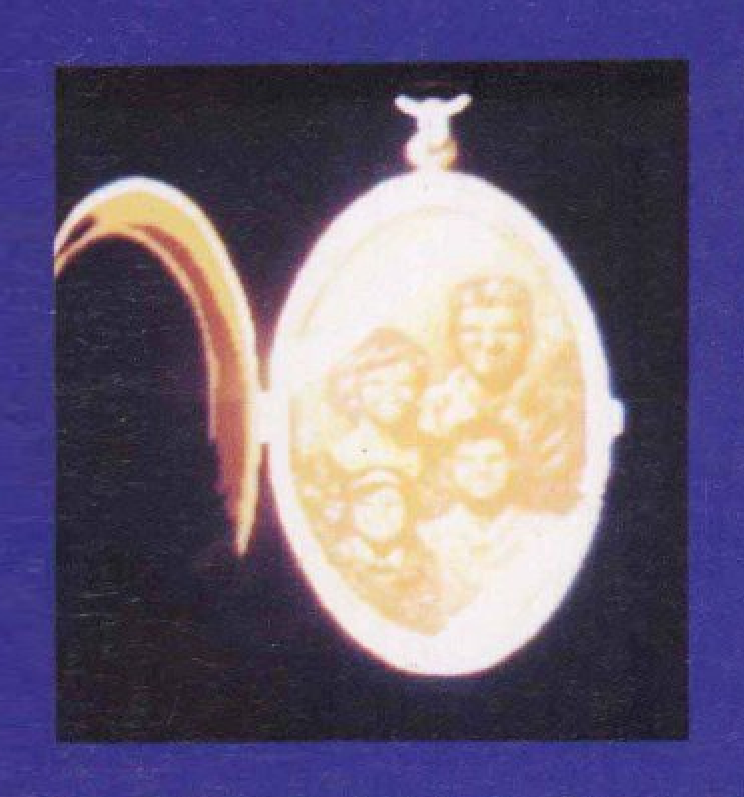


GAME集中营
典藏本
典藏本
94电子游戏软件


SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO
FIGHTING GUIDE
WESOME COMBOS!
ARN HOW TO DO THEM
LL-NEW
ECRETS!
HAT THE
PERTS WON'T
LL YOU
KUMA!
W PIX

银河风暴





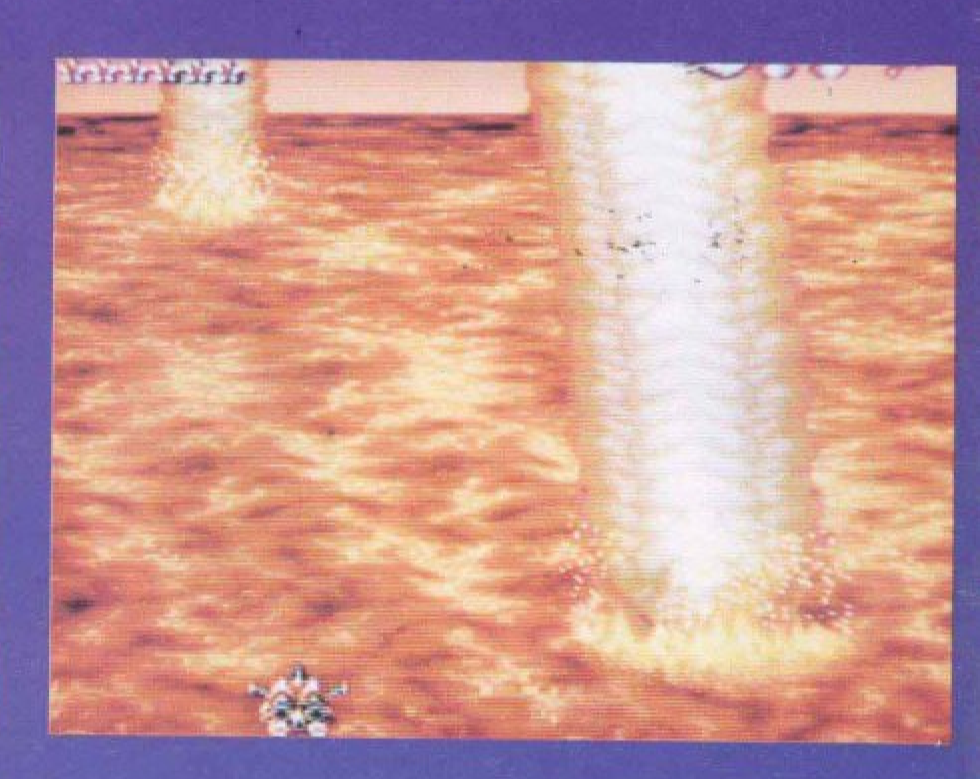


超级任天堂 SFC 是当今最优秀的家用游戏机种，它內置 PCM8 音、256 定位及特殊回音系统，如果接上一套立体声 Hi－Fi 音响，其震撼效果比街机还要出色得多。很遗憾我们无法让诸位读者听见音响效果。但 SFC 的 256 种颜色及 32768 种色彩变化的视觉效果则可以直接通过杂志给朋友们观看。这种彩色数値比 MD 的 64 色 512 种变化高了不知多少倍，当然随色彩的丰富直接影响到超任画面的像眞程度也较 MD 更占有优势。

为了能更好地反映这一点，本期彩页特选射击名作“银河风暴”让大家欣赏，也借此对“银河风暴”作一简介。

银河风暴







“银河风暴”由柯那米公司设计，在超级任天堂推出，容量 8M。游戏是空战类射击作品，有纵横两种卷轴模式。战机和敌机敌舰的造型、攻击和背景的设计，其完美程度令人吃惊。在常见的空战节目中，敌方的 BOSS 通常都做得很庞大，但仔细观察，其动作组合只有一两个。而本节目在这方面做得十分优秀，如图片中的熔岩巨怪，上身露出火海，它的双臂、双手都有相当丰富的动作组合，姿态极为生动。音效惊心动魄。

文　索冰

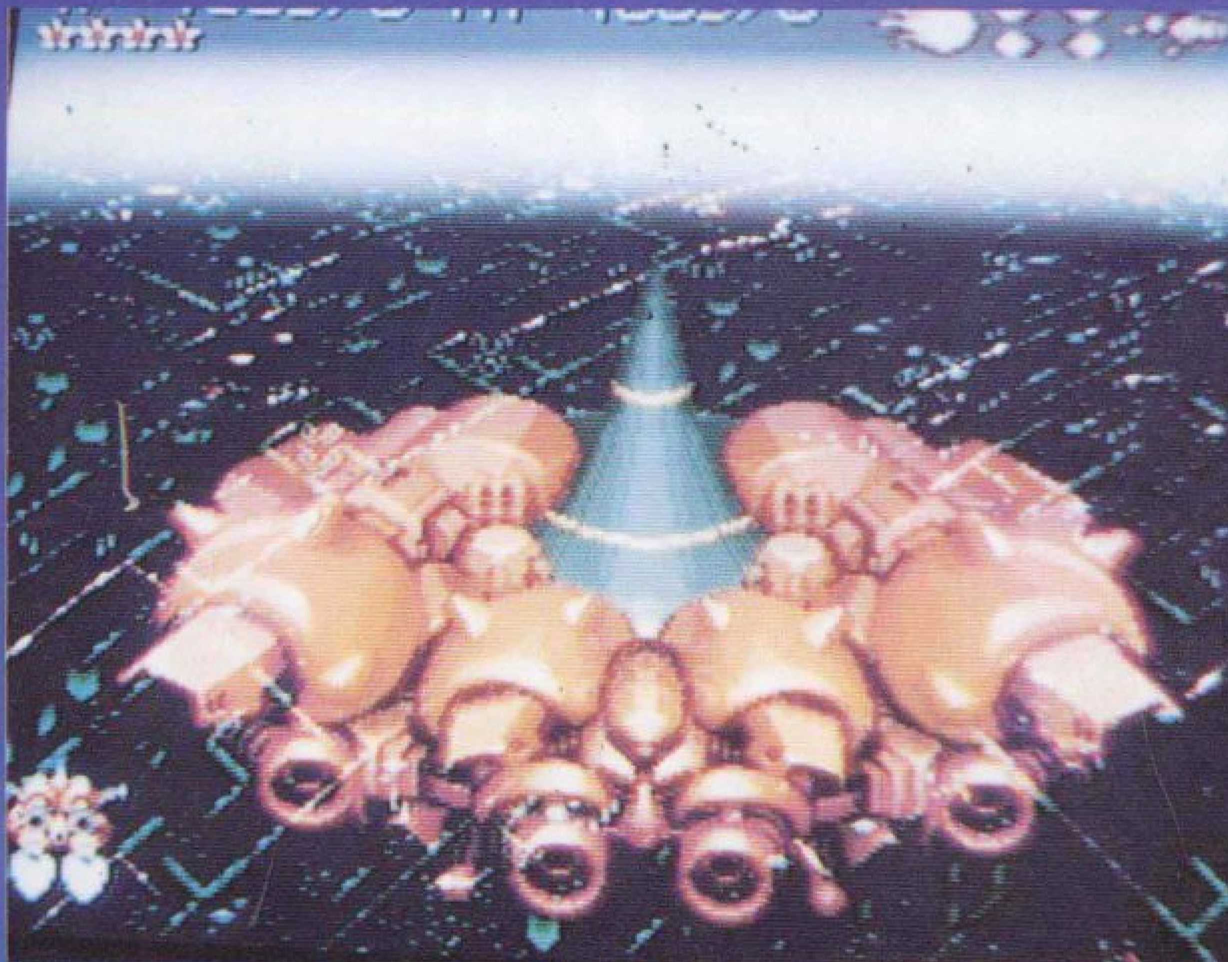
照片提供　姚海　李斌

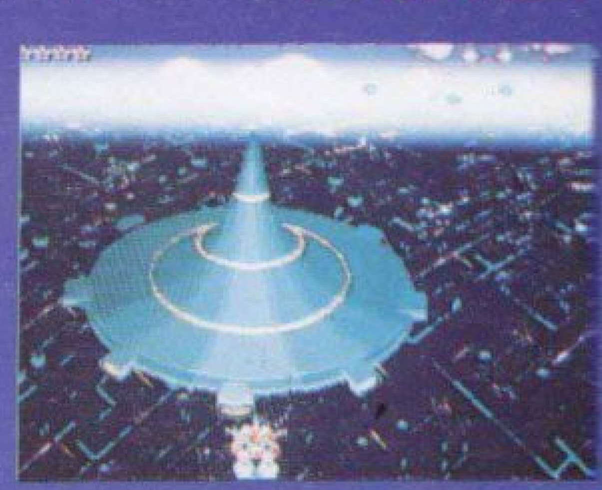


銀河风暴







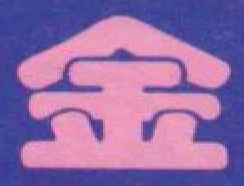




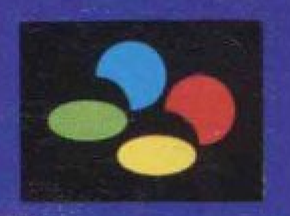








大金刚



94年，NINTENDO（任天堂）公司的两只为了寻找失去的香蕉而冒险的大猩猩成为该公司新一代的明星。其实早在FC机上就深受喜爱的《大金刚》，已经有很高的知名度了。

也许是为了对抗次世代机给NINTENDO带来的巨大冲击，在SFC上以32M容量制作了《大金刚》，并声称要达到32位机的效果，真的达到了吗？也许还没有。但玩过这个游戏的人都会对它的画面、音效及操作感上提出一个问题：这难道是16位机游戏吗？

94年2月日刊在所有发售机种（包括次世代机）的游戏评选中，SFC版的《大金刚》列在PS的《斗神传》之下，名列第二，而SS的《V·R·战士》名列第四；而美国《时代周刊》将它评为94年世界十佳产品之一，由此可见这款游戏确非一般可比。NINTENDO公司已决定在它的64位机ULTRA64上制作同名节目，各位看到的图片也许就是开发中的画面。

興奮！デジタルアニメーション!!



信长野望·霸王传

机种 SFC	厂商 KOEI	类型 SLG	容量 16M

最强的SLG

迄今为止最棒的战国题材SLG,从IBM－PC版移植而来,北起虾夷,南至萨摩,日本全土百余座城池尽收于此GAME中。

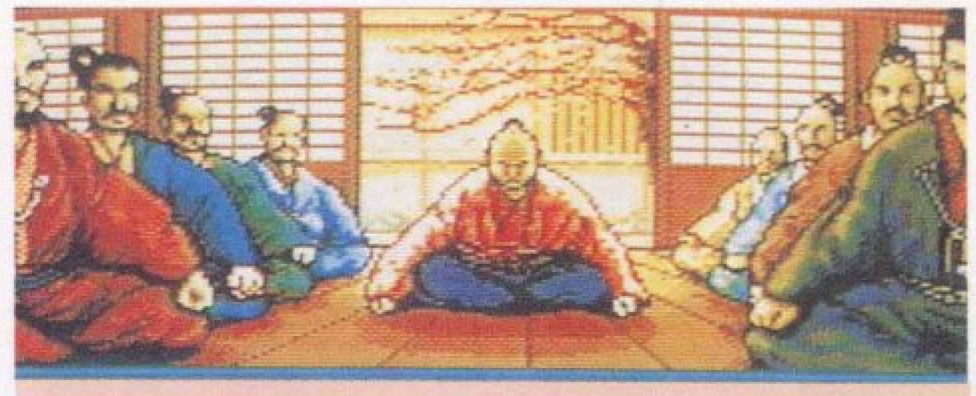
内容十分丰富

"霸王传"共收入了战国时期著名武将约900人之多,玩家可以从63位大名中选择一位来担当。本节目也有光荣公司著名的新君主系统,能够设计一个自己满意的人物来统一天下而非历史上的诸侯,这种感觉也非常令人高兴。



▲为了要成立同盟,信长有时候也不得不低头。

本作中有一项较特殊的设定,即武将的忠诚度是看不见的,作为君主你只有尽量做到论功行赏,不要慢待他,也可以用"赐名"或赠送家宝来拢络人心,但注意可能有其他武将因此也来讨封,因此一国之主也不是那么好当的。总之游戏制作的相当真实,去试一试吧,看你是否能完成霸业。





▲各种论功行赏的功能,只有大名才可以执行。

▲可以赏赐武将土地、美女、刀、官位……等物品。



◀周围被森林围绕的自然要塞山城。

▶要注意到总大将的魅力值,如此士兵才不会阵前逃脱。



▲防御度特高的巨大城堡,是否可以攻陷呢?



魔神转生

机种 SFC	厂商 ATLUS	类型 SLG	容量 12M

制作"真・女神转生"系列而享有盛誉的阿特拉斯，继承了魔兽交涉，召唤及合体等系统的另一款"转生"作品。但在形式上与"真・女神"不同，这可是纯粹的 SLG 哟！

与魔兽伙伴合体，成为更强的战士！

游戏的战斗一样是在紧张、诡异的气氛下进行，而作为对手的魔兽，是随时可能通过交涉成为伙伴的。并且在特定的场合，还能与自己的魔兽同伴合体，成为强大的新型魔(神)兽。

本节目与"真・女神转生"同样有一项特殊设定，那就是月亮的盈亏值，会影响到与魔兽交涉的成功率，但和"真・女神"正相反，一个是月圆时成功率高，另一个则是月缺时易完成。

首先要試著對話看看



▶只要一接觸到敵人的魔獸就要試著對話看看。



画面精美程度令人叹服！

最后不可漏掉的，就是游戏中的背景及登场角色都很漂亮，有战斗时的画面简直就是享受，一直都没注意这个节目的玩家赶快去试一试吧。



▲之後就會有新魔獸誕生。

詭異的六芒星！

▶和自己喜歡的魔獸伙伴合體吧！



◀以荒廢了的東京爲其舞台。

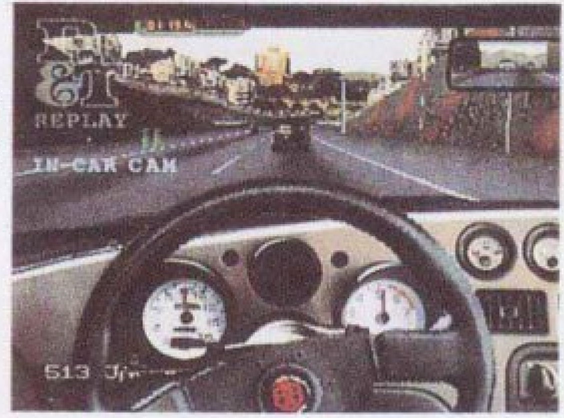


▶戰鬥畫面也立體化了，看來這款遊戲很有可玩的趣味喲。

名车大赛 OVER DRIVIN

机种 3DO	厂商 EAV	类型 RAC

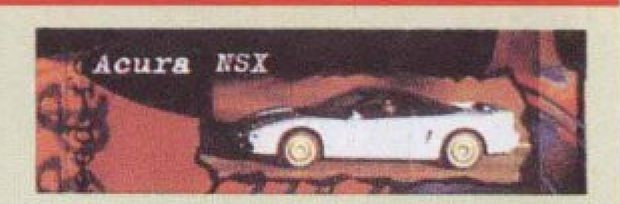
你想过拥有一辆世界级的名车吗？想驾驶着它在高速公路上痛快的驰骋吗？这对于我国绝大绝大多数人而言是根本不可能的，但是 3DO 的新 GAME"名车大赛"就能让你过足这个瘾。



座位的圖像，轉變時軚盤亦轉動，但卻不見雙手，可能是按著軚盤的下方。

你喜欢哪部车呢？









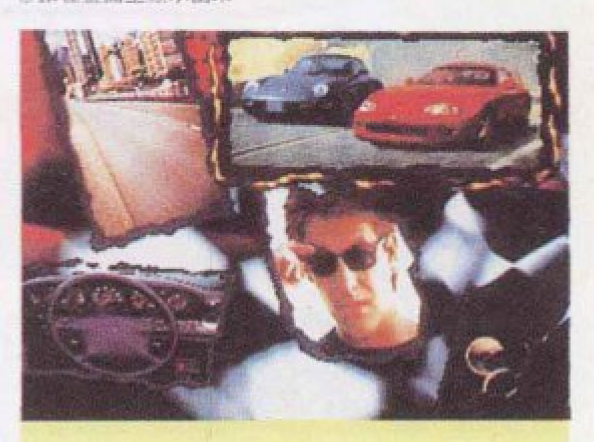









在目錄畫面中，會有一同的變化，例如用作時間測試的秒錶在畫面上顯示出來。

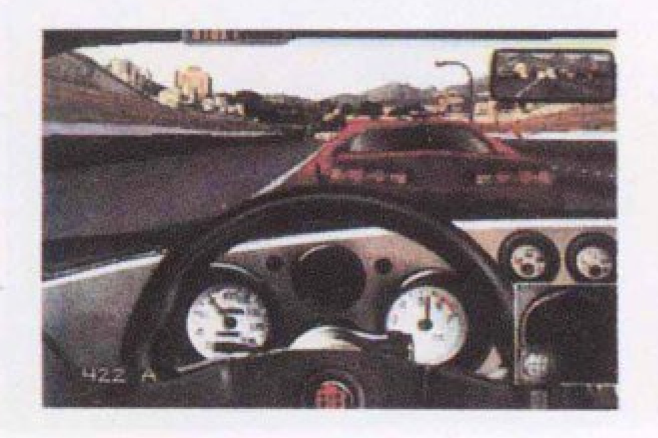

有目標，便能加速進步，更加激烈。你可選擇你喜愛的車作目標。基本原則是要超越對方，但若距離太大時，對手會放慢速度來等你。若選同類車作目標則需與電腦來作一勝負了。

游戏中共有八辆超名贵的车子包括保时捷、林宝坚尼等等供挑选，等着你用它们去创下最新最快的纪录。

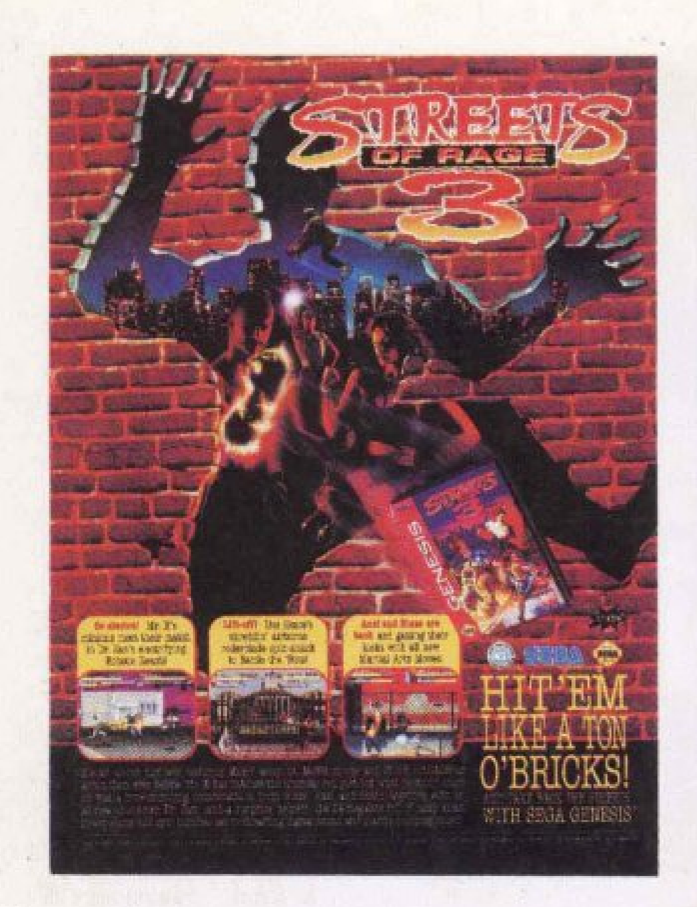
真实体现驾车感觉！

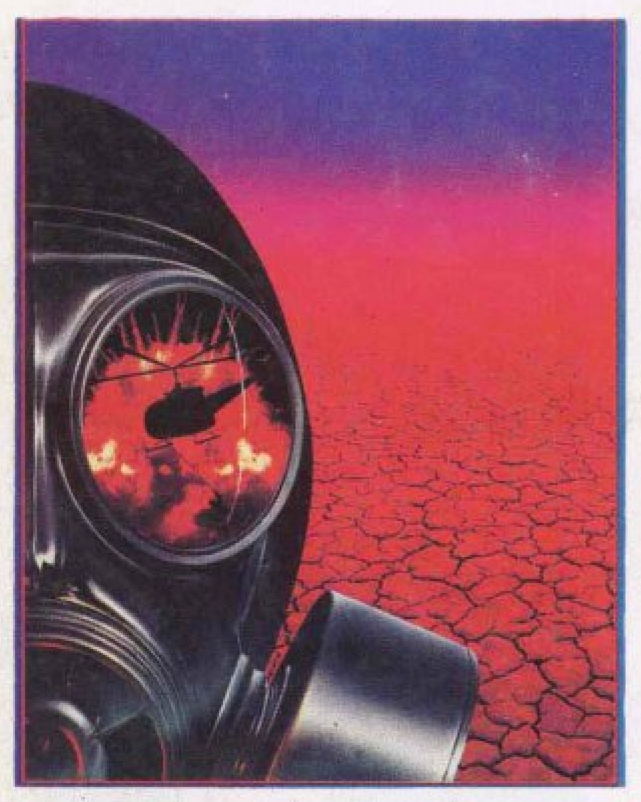
本节目所有画面都是高清晰度的真实影像，这对于有 CD－ROM 作支持的 32 位机而言并不是难事。可贵的是那种驾车操作感觉也完美再现，本节目并没有一些赛车作品那种令人目眩的速度及碰撞后车子会飞起那些夸张的设定，但也因此而有真实性。而且，每种不同的车，在加速感及视窗等方面也各不相同。



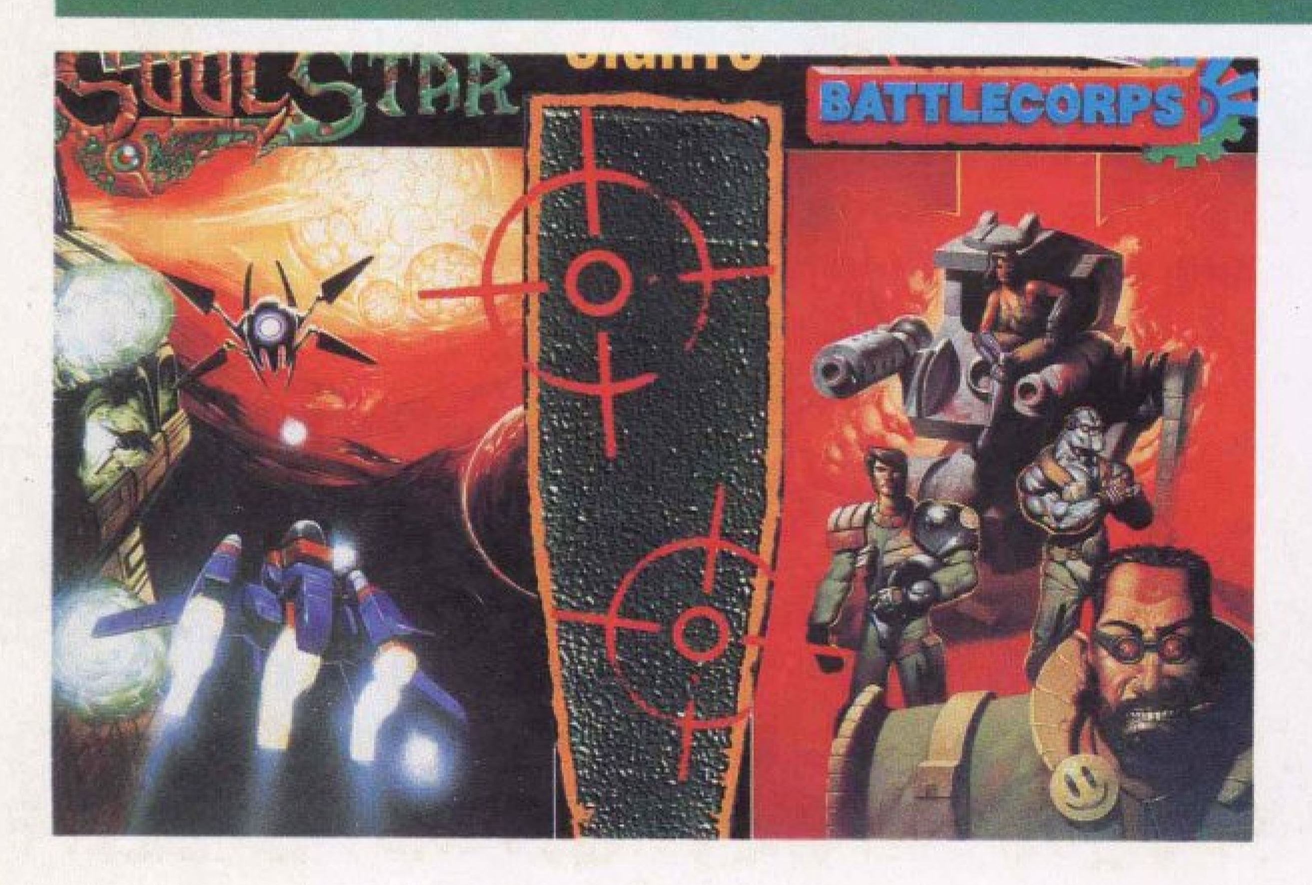



也没办法，真实感和爽快感在游戏中从来就很难兼备。OVER DRIVIN 已经相当优秀了。另外，在进入游戏之前，可以选看对车辆的介绍影片，制作水准之高也是相当惊人的。

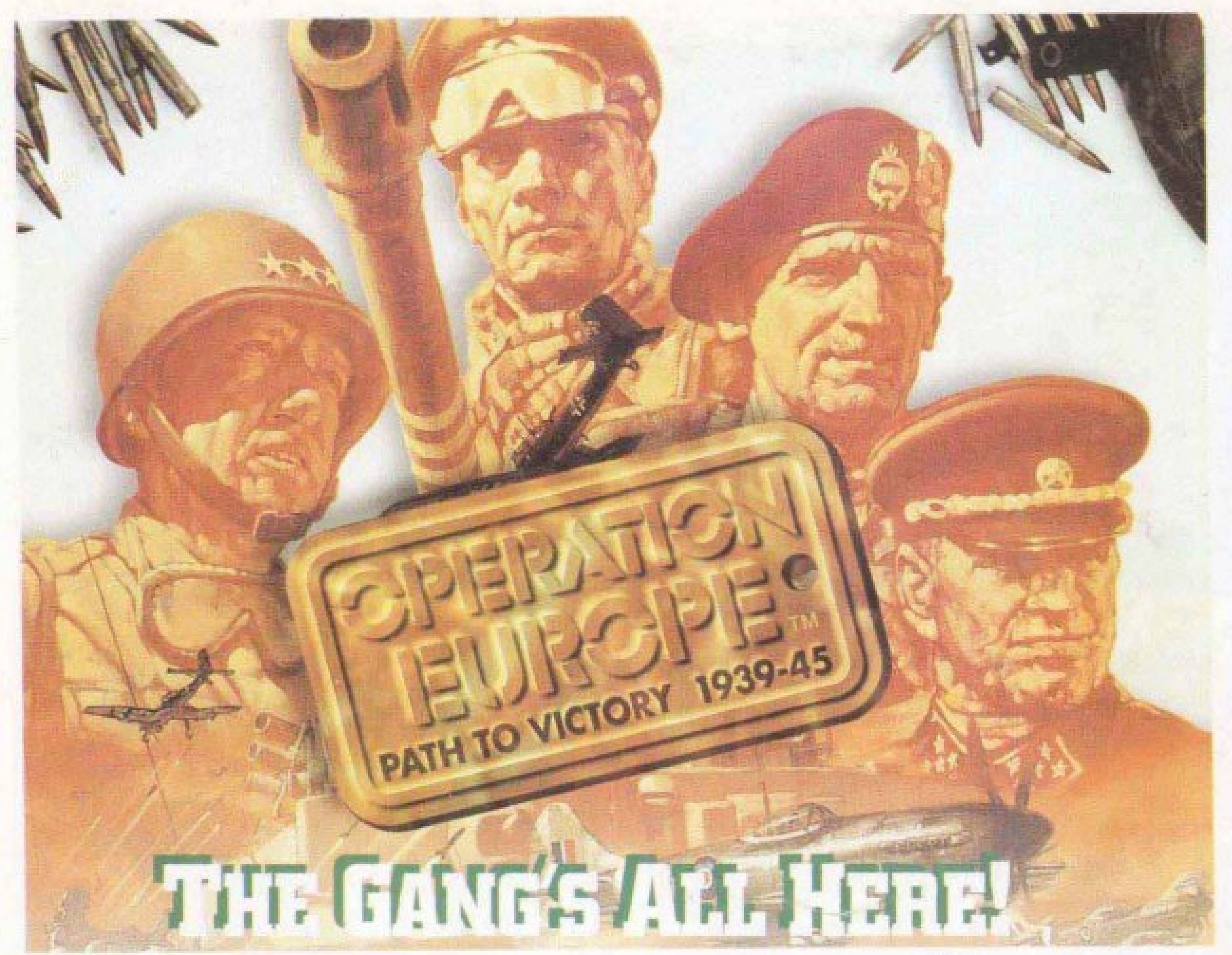

STREETS OF RAGE 3
SEGA
HIT'EM LIKE A TON O'BRICKS!
WITH SEGA GENESIS

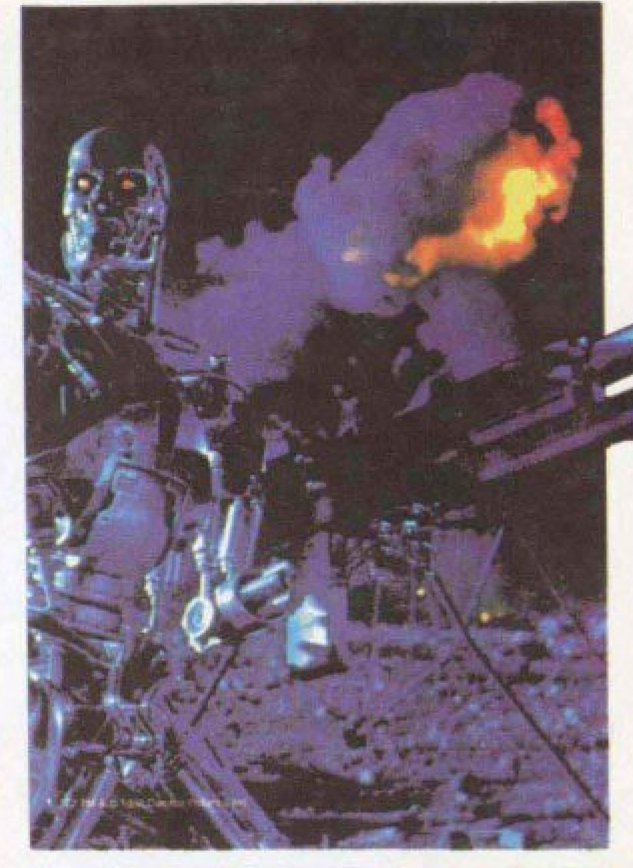


美版电玩广告欣赏


SOUL STAR
BATTLECORPS

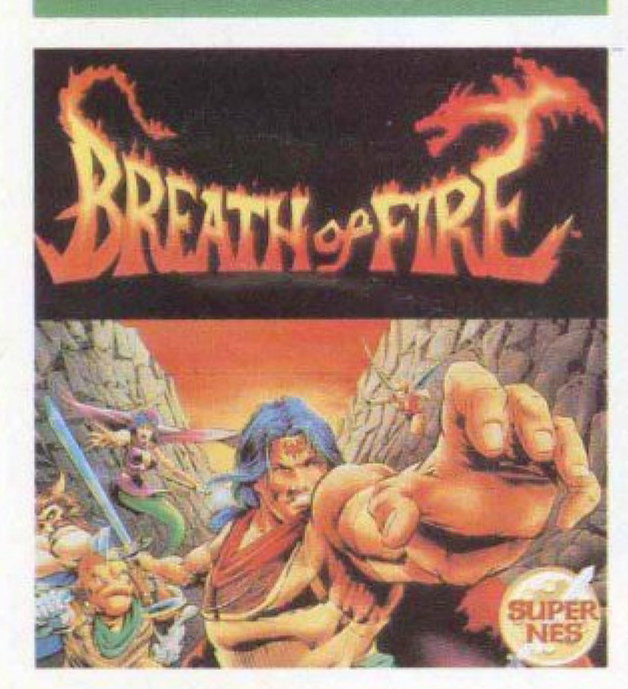


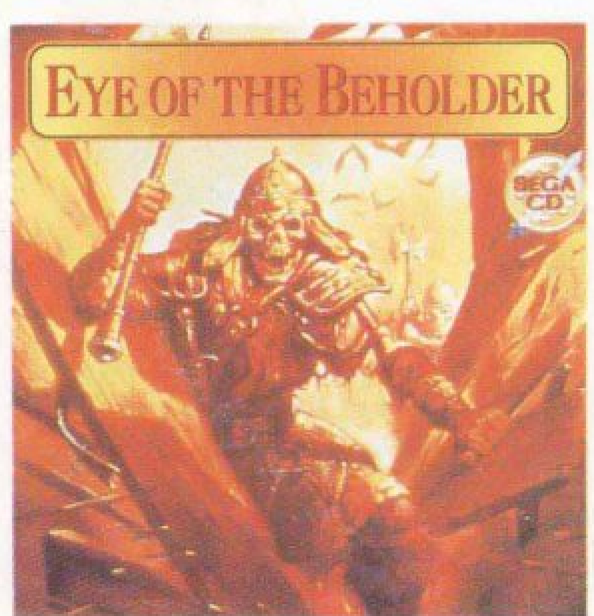




美版

电玩广告欣赏





HARVESTER™

EDNA'S DINER

Open 24 Hours

coming fall '94

for PC CD ROM

Merit Software™

DALLAS, TX

FUTURE VISION™

类型 SLG	机种 SFC
厂商 SQUARE	容量 24M

FRONT MISSION フロントミッション™

前线任务

1995 年，由于地壳异常变动，在太平洋上出现了一座与日本大小相似的岛屿——哈夫曼。

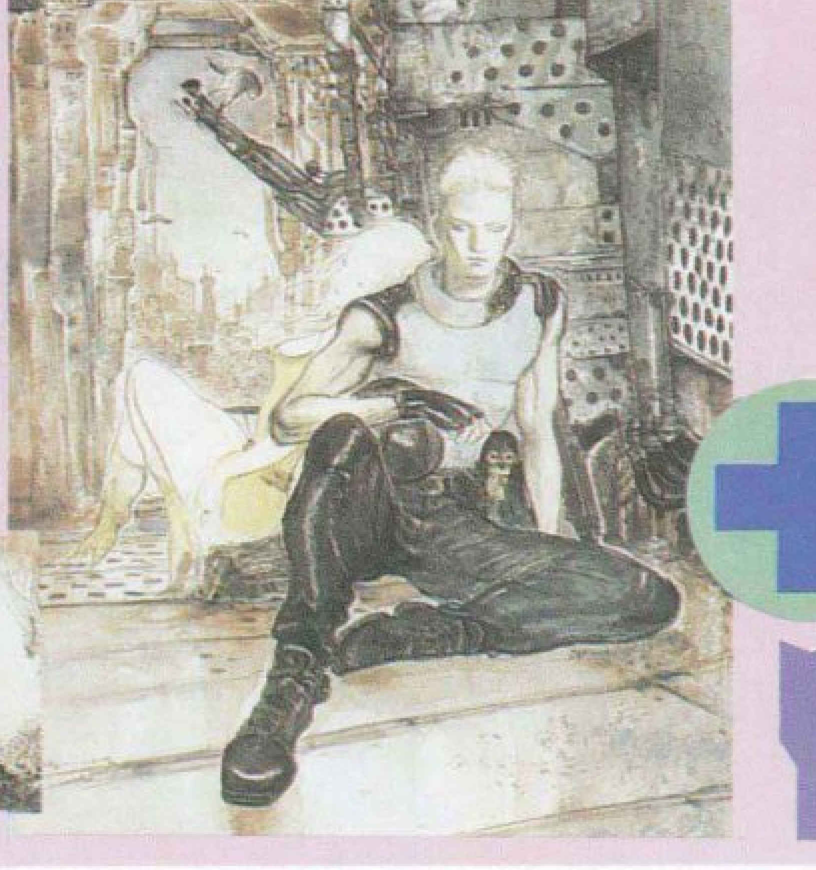
进入 21 世纪后，世界出现两大阵营：包括日本、澳大利亚在内，涉及东亚/南太平洋的"奥吉亚纳共同体"，与势力遍及南北美洲大陆的"新柯兹南特合众国"而富庶的哈夫曼岛，又处在战略要地，自然成为双雄争夺的目标。

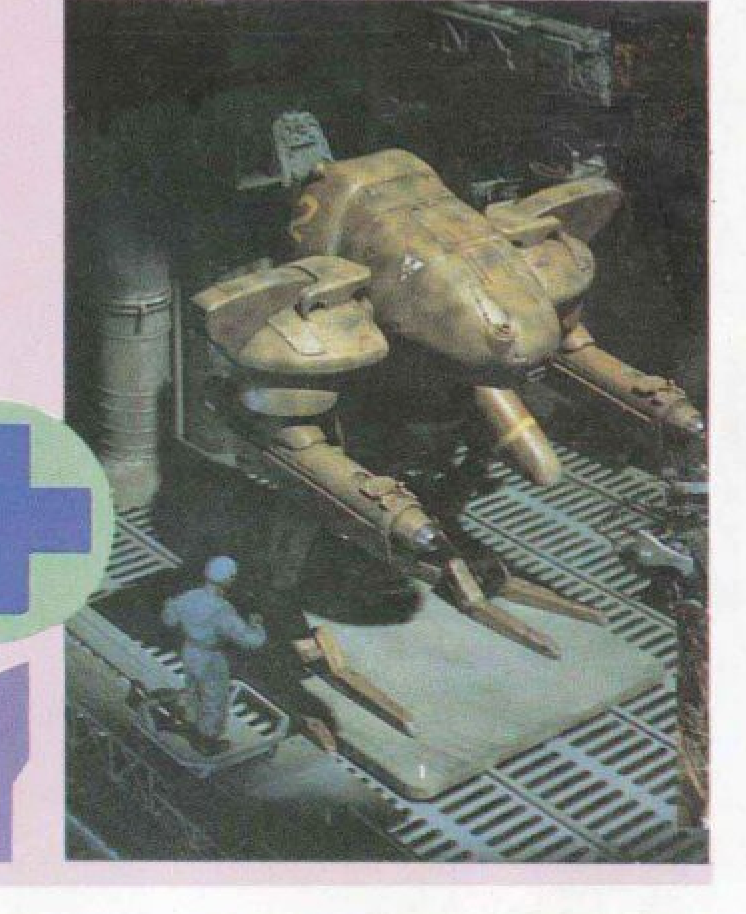
故事发生在 2095 年，第二次哈夫曼战争爆发的年代，投身于乱世中的男女军官们将会何去何从呢？

本节目由 SQUARE 推出。是 95 年最受瞩目的 SLG 作品，景物及角色设计是由"太空战士"的美术制作，在日本享有"第一插画家"盛誉的天野喜孝担当，3D 地图及战斗画面出自著名美术家横山宏之手，也同样逼真、华丽。而角色和作战机械那复杂的技术力、能力数值更会令所有迷家欣喜若狂。

由天野喜孝和横山宏来负责画面应当是无可挑剔的最佳组合。









游戏中也会有带 RPG 要素的剧情部分出现。

本 GAME 的主角们都非常帅。







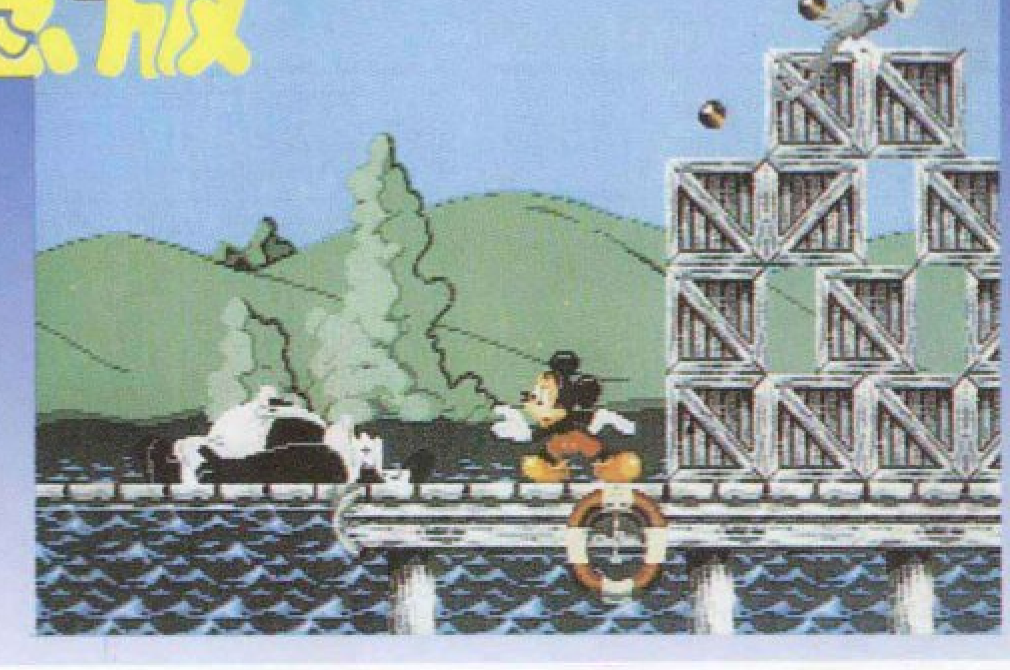


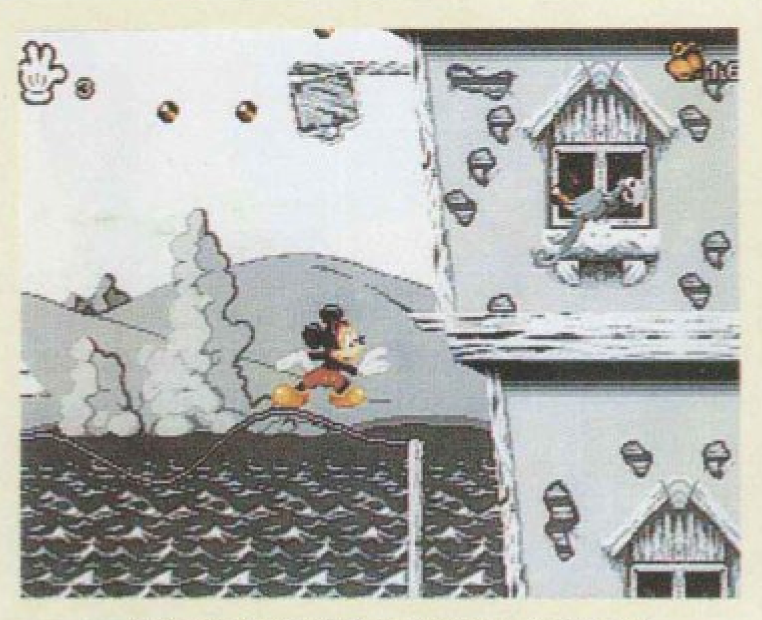



米老鼠纪念版

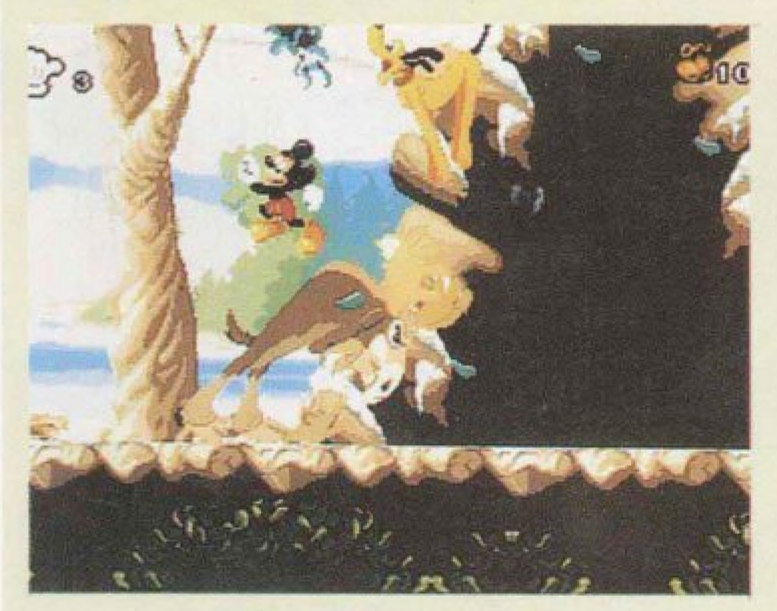
类型 ACT	机种 MD
厂商 SEGA	容量 16M

这是一个充满了怀旧韵味的动作节目，每关的背景均与卡通中的毫无二致。游戏刚开始，除了米奇自身，其它东西都是黑白的，因为那是1928年的剧情，然后会逐渐演变成彩色。整个节目非常出色，有着十足动画片的感觉，更难得的是操作性也属上乘。是绝对值得保存的经典。



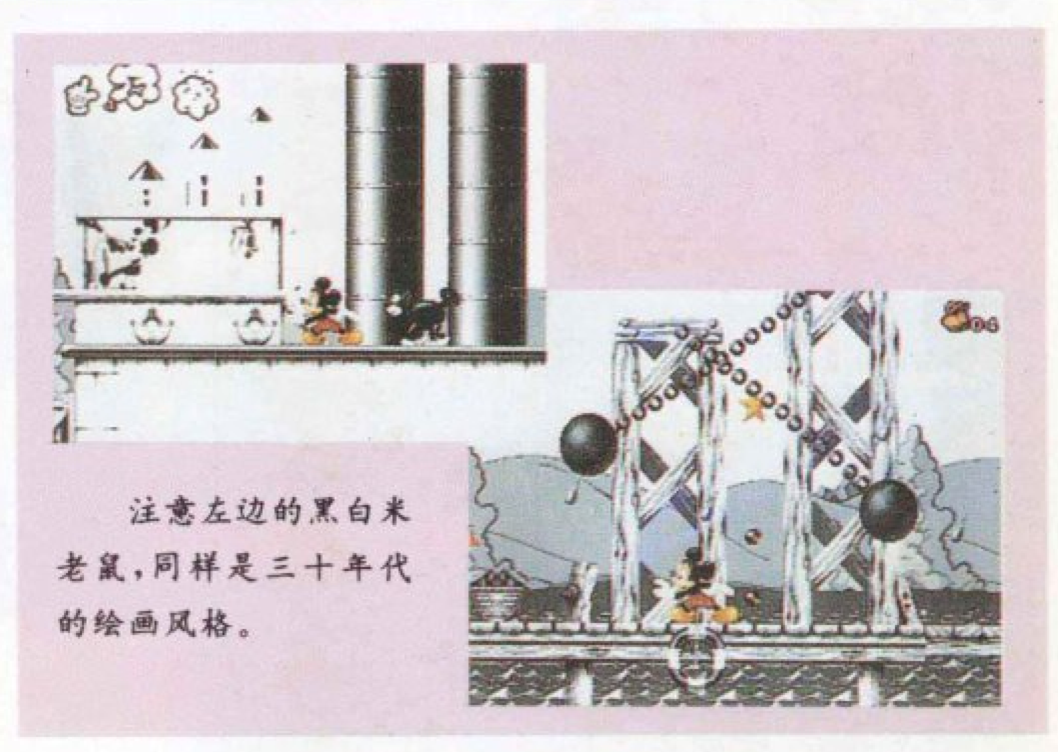


最初的黑白背景取自米奇老鼠的第一作，1928年公映的《蒸汽船威利》

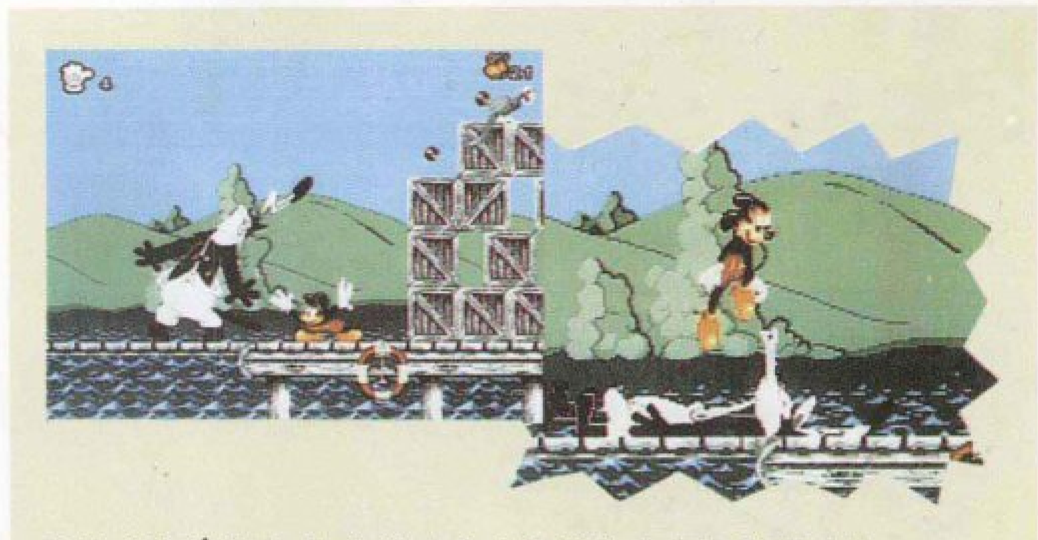


原作电影版的角色会大量登场，能够在游戏中给主角提供大量帮助。





注意左边的黑白米老鼠，同样是三十年代的绘画风格。



灵活地操作米奇，让他做出各种各样的攻击和躲避动作。





国内外流行街机节目欣赏

なっ、なんてこった。
相手はお前か。

巨大的人物、流畅的操作
感使玩家兴奋！

ALIEN VS. PREDATOR

CAPCOM 的又一力作，单
看画面便会热血沸腾。



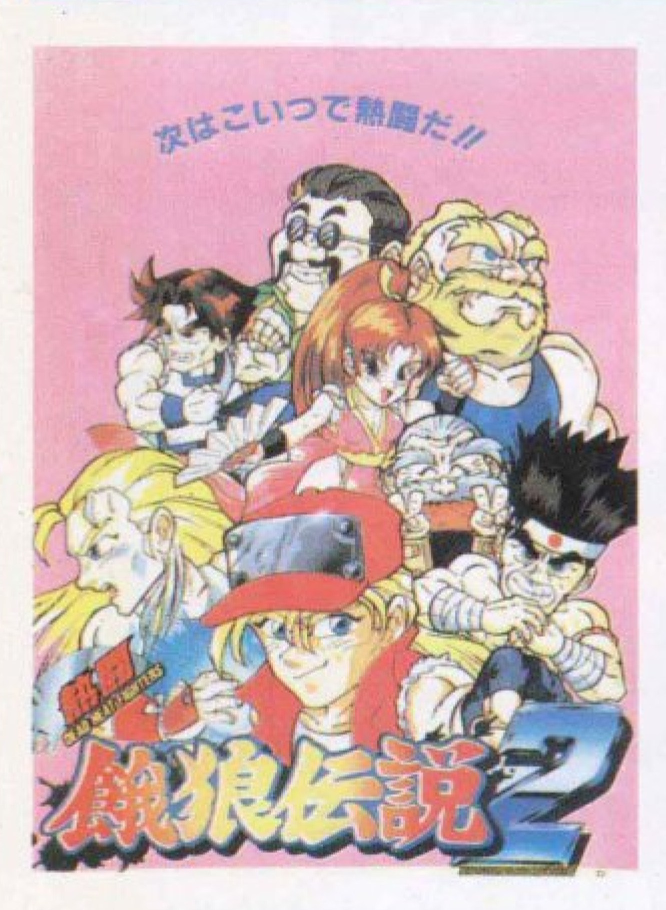
国内外流行街机节目欣赏







国外电玩广告欣赏





集まれ、不死鳥のごとき闘士たち。

死の淵から蘇ったギース・ハワードをはじめ、
闘うことを宿命づけられた
15人のファイターが激突!
スペシャルならではのドリームマッチを制する
最強の闘士は、果たして誰か!

32
32MB ATTACK
餓狼スターキャラによる
本格格闘アクション

餓狼伝説 SPECIAL

7月29日(金)発売
32メガ ¥10,900



沈黙を破って狼たちが帰ってきた!
立ちはだかるは最強の敵・クラウザー!
新たなる闘いがCDドラマ&ブックレットで甦る。
激闘、ふたたび…!!
電撃CD文庫
ベストゲームセレクション⑪
餓狼伝説2
――新たなる闘い――
DENGEKI CD BUNKO
新キャラクター続々登場!
豪華キャストもついに決定
テリー・ボガード………草尾 毅
アンディ・ボガード………堀川 亮
ジョー・ヒガシ………矢尾一樹
不知火 舞………林原めぐみ
ギース・ハワード………森 功至
ヴォルフガング・クラウザー………鈴置洋孝
山田十平衛………青野 武
ビリー・カーン………難波圭一
ローレンス・ブラッド………戸谷公次
チン・シンザン………龍田直樹
キム・カッファン………磯部 弘
リチャード・マイヤ………佐藤正治
ダック・キング………石川英郎
リリィ・カーン………嶋方淳子
一瞬の油断も許さない。
あの餓狼伝説2が、
大容量24メガでやってくる!
にスピードアップした攻撃に、
価が問われる。
MEGA DRIVE
メガドライブ専用
24メガ ¥9,800(税別)
6月24日 発売予定
進化した餓狼が激突する
本格格闘アクション
餓狼伝説2

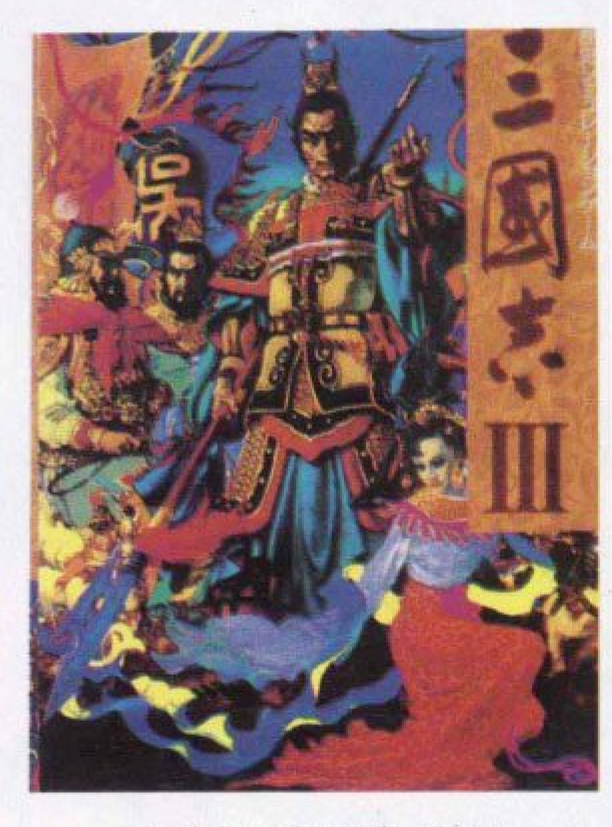
国外游戏广告欣赏

SILENT DRAGON™

Stop the Evil schemes of Dr.Bio!

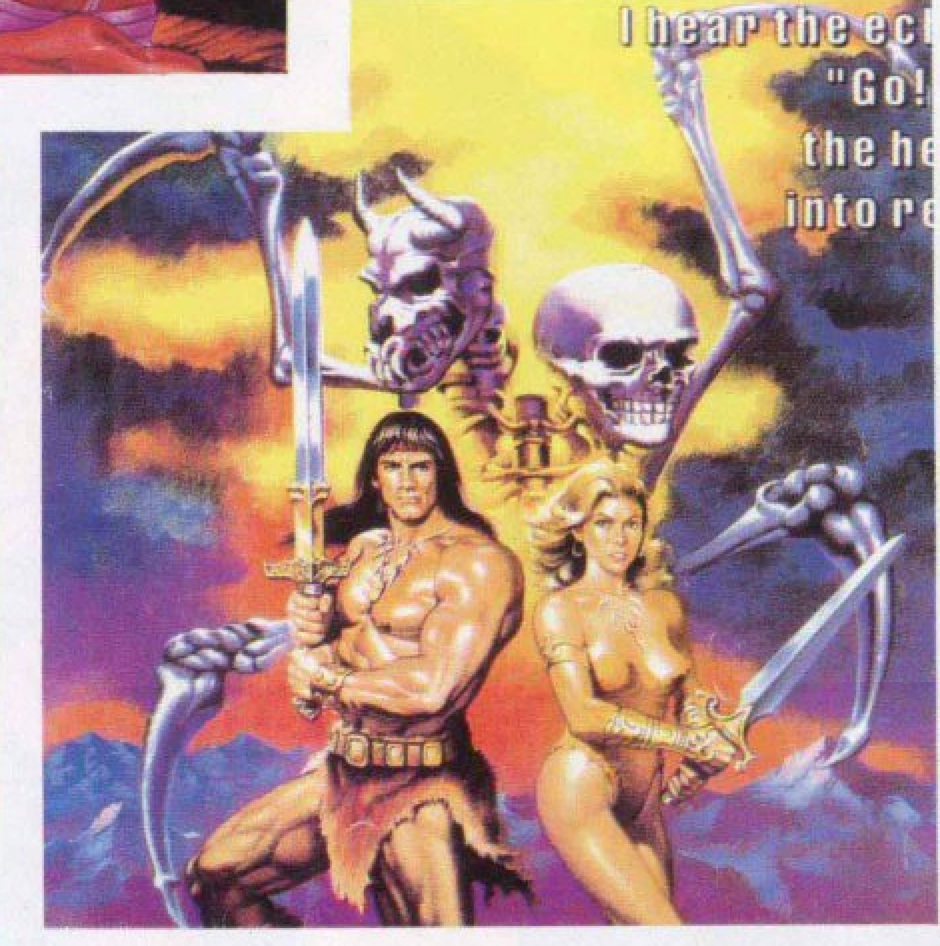
CHOOSE FROM 4 UNIQUE CHARACTERS

TAITO

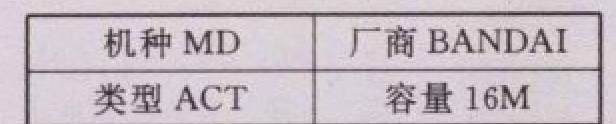


三国志Ⅲ代(世嘉、超任)
←战龙Ⅱ代(街机)
↙大战略(超任)
战斧Ⅲ代(街机)





鸟人战队



机种 MD	厂商 BANDAI
类型 ACT	容量 16M

与FC版同名节目一样选用了动画名著，不过这次却是以对战形式出场。某星女皇某日用望远镜来提高自己的偷窥度，当她看到我们这个蓝色的星球时，情不自禁地说：“多么可爱的宝宝呀！”她派军欲占领地球，鸟人战队便义不容辞地担起重担。对战方式比较新颖，出招方式亦很简单。



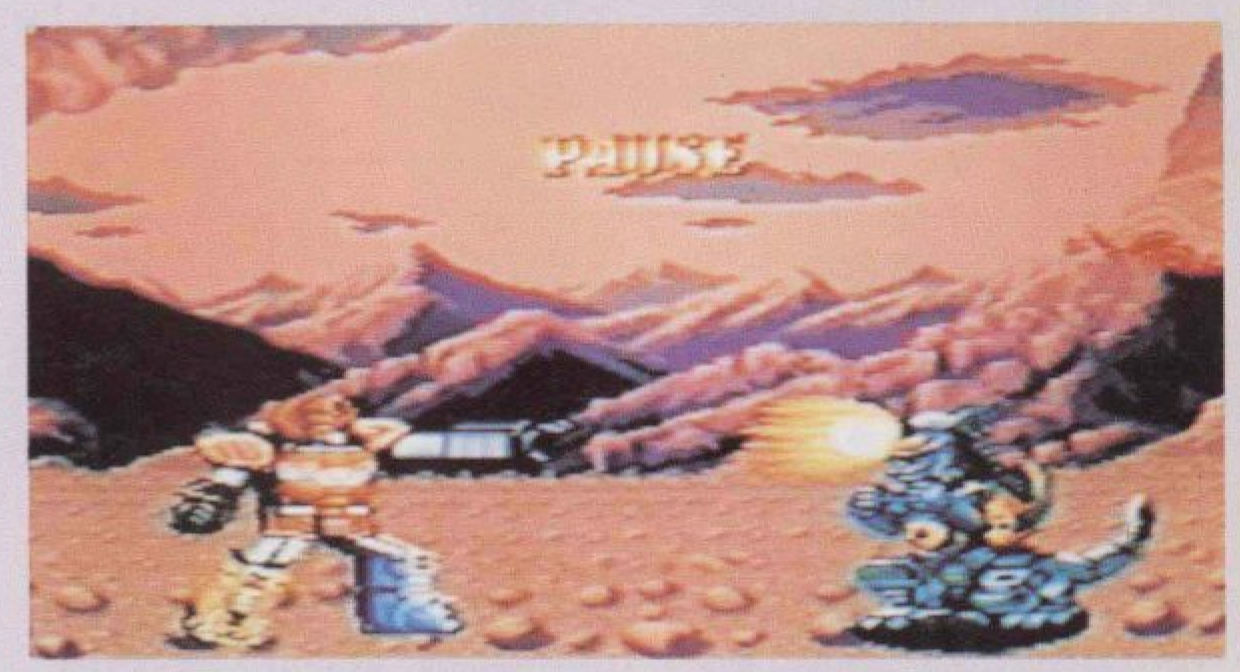
保卫自己的家园。



要小心敌人的超必杀技

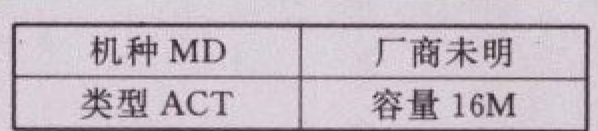


这就是偷窥十收藏癖了



虽是对战游戏，但不是三局两胜制！

陷井



机种 MD	厂商未明
类型 ACT	容量 16M

玛雅人曾经创造了灿烂的文明，玛雅文化至今仍是非常神秘的。当你在南美热带丛林中探寻玛雅人的秘密时，将亲身体验到玛雅文明的伟大。


要熟悉手中宝物的用法



种种机关会阻碍你的前进



在丛林中冒险

还要与野兽搏斗



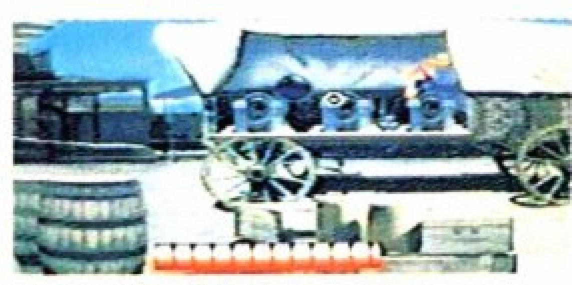


这也是玛雅文明的遗迹吗？

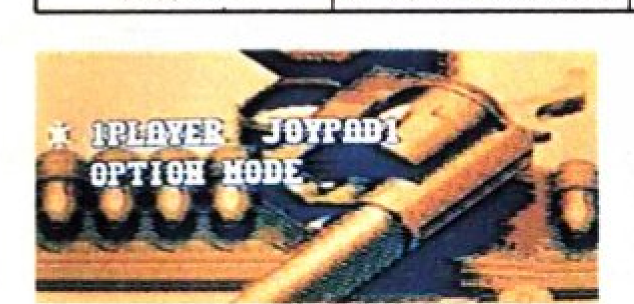


著名的街机作品的移植版，承袭了街机的系统，不同的是这里不但可以使用光枪，还可以使用手柄操作。游戏场景中会有特殊武器出现，只要在子弹用完之前加满并且不被击中便不会失去，要好好利用。

机种 MD	厂商 U.S.GOLD	类型 STG	容量 16M


一个人要对付三门炮


这就是西部豪放的生活



拿起枪来消灭敌人


16 位机做大量的扫描影像有些力不从心


要对付这个变态的家伙


发生了银行抢劫案


场景中许多物体均可以打坏


旅馆中有人被劫持

蚂蚁战士

机种 MD	厂商未明
类型 ACT	容量 8M

这是一款画面很美丽的游戏。主人公蚂蚁战士为保护同伴而战，它的攻击方式很特殊，是将自己的脑袋掷出攻击敌人。游戏是在许多舞台的布景中进行，还要不断的更换铁头攻击敌人并破坏机关。

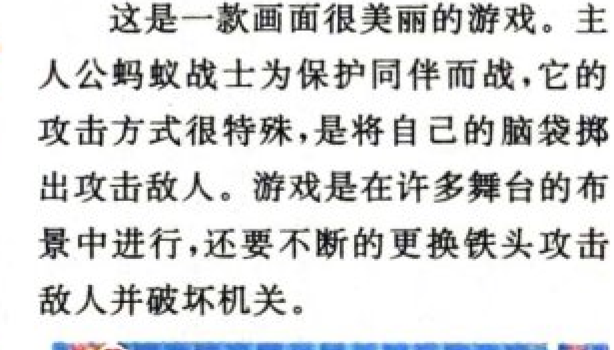

←有人企图攻击蚂蚁



生命显示是舞台上的一盏灯



会有人提示你攻击的目标





可以换成各种脑袋



还可以玩投篮的游戏


此处需要变小才能通过


背景很美丽

大盗伍佑衛門3

趕快試試吧！

机种 SFC	厂商 KONAMI	类型 ACT	容量 16M

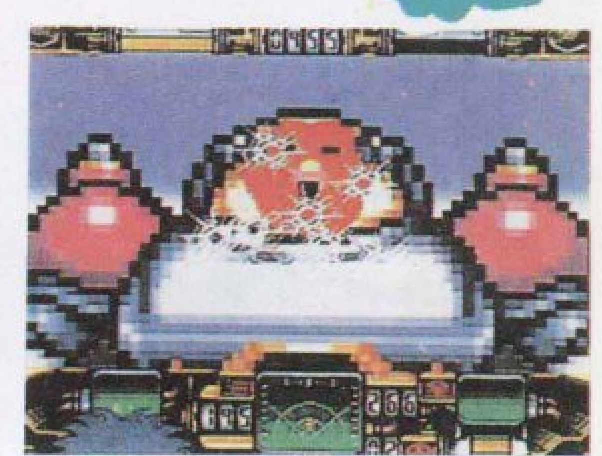
柯那米从红白机时代就大受欢迎的"伍右卫门",已在超任推出第三作啦！比起前作,在人物比例、动作的细致度及画面的美丽程度各方面都大大加强了。

呆头呆脑的主角！

主角增至四位。除了伍右卫门及寿丸这对老拍档,还多了一个机器人佐助及女忍者雅子,这四个人能力各不相同,可以从中选择喜欢的角色来展开冒险。

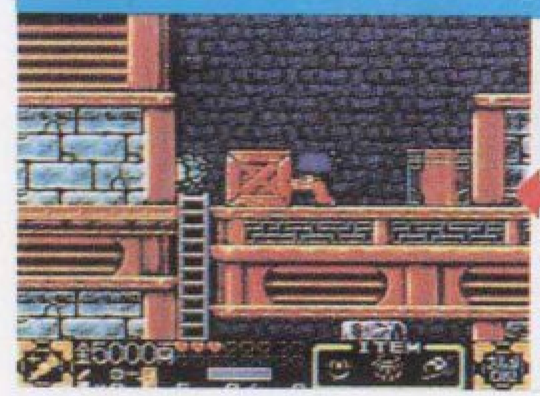


→用右手打出重拳,按十字键对准敌人



→把钱币掷向画面的目标

内容十分精彩,增加解谜要素！



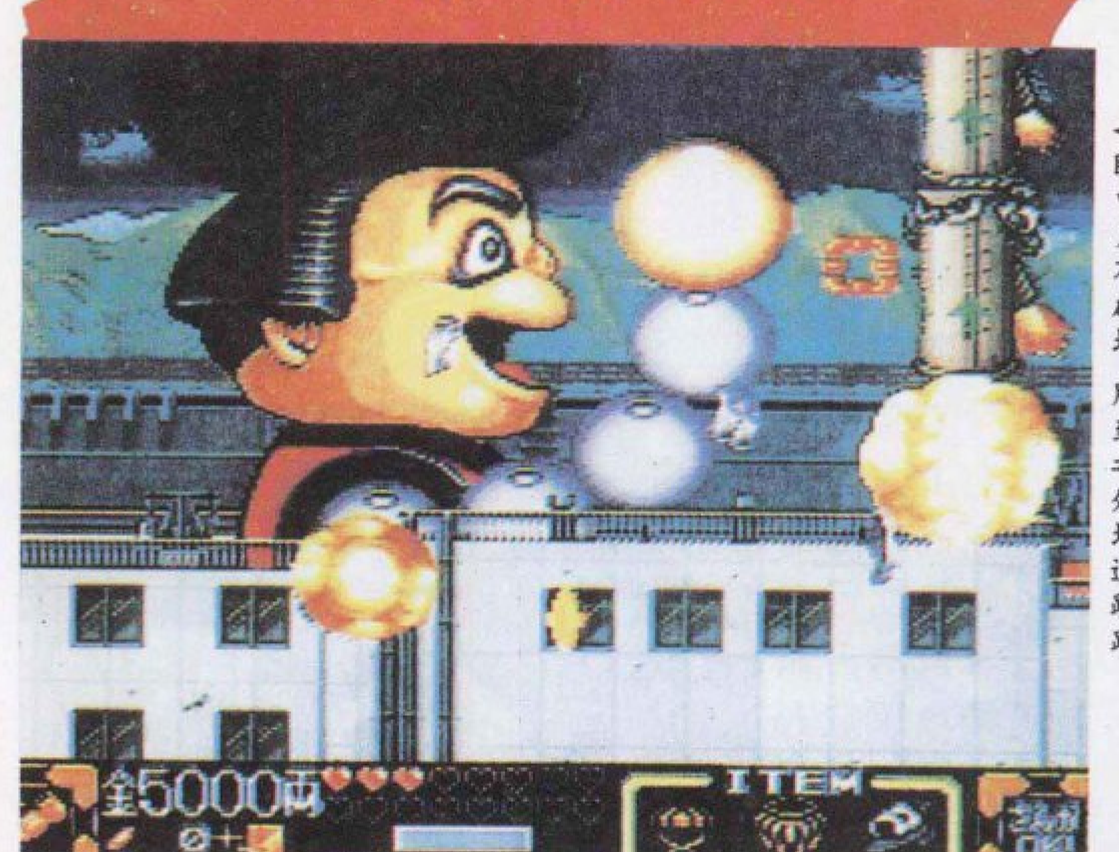
↑以可移动的东西来制造高台



↑单凭跳跃不可能跳得这么高

本节目有着四种模式:在村内移动及购物,保留着过去 RPG 的气氛及特征;侧视的战斗画面,操作性相当出色,直至打倒中首脑;然后会乘上巨大的机械人势如破竹地冲锋,非常过瘾;最后会与巨大的敌人首脑对决,视角又会转成 3D,相当有迫近感。另外游戏新加入了一路逃亡的 3D 场面,极为紧张。

有破壞,沒建設！



←眼中只有破坏,所到之处均遭蹂躏



→一不留神被敌人击伤



→手脚脱落,身体出烟

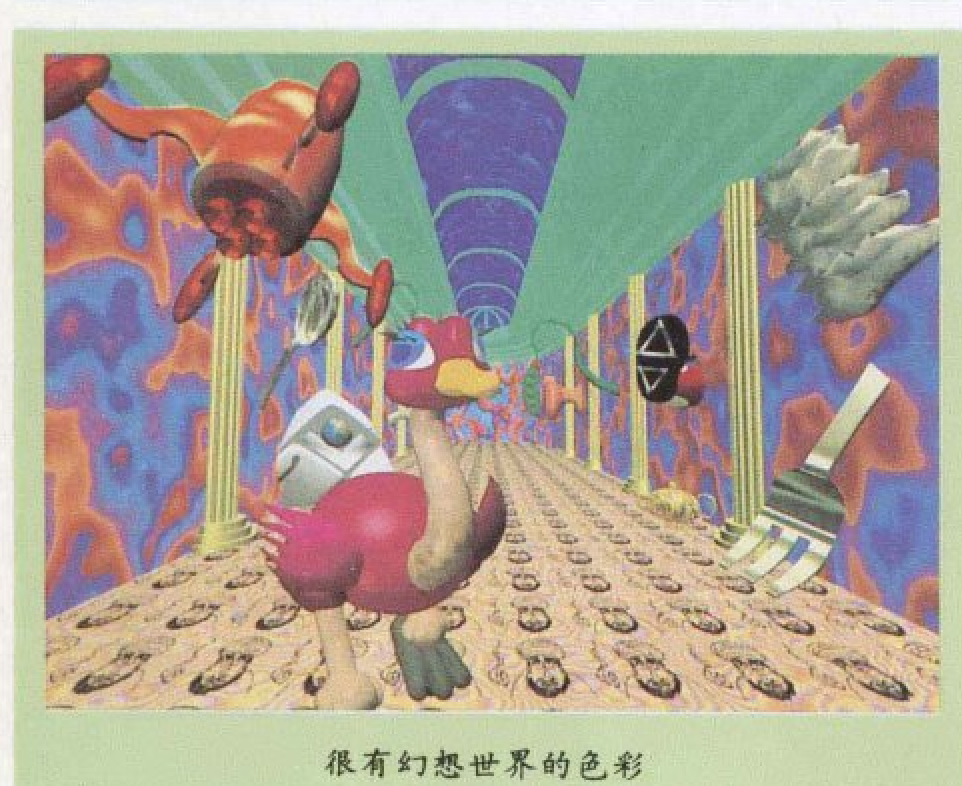
NEC的又一张牌——FX



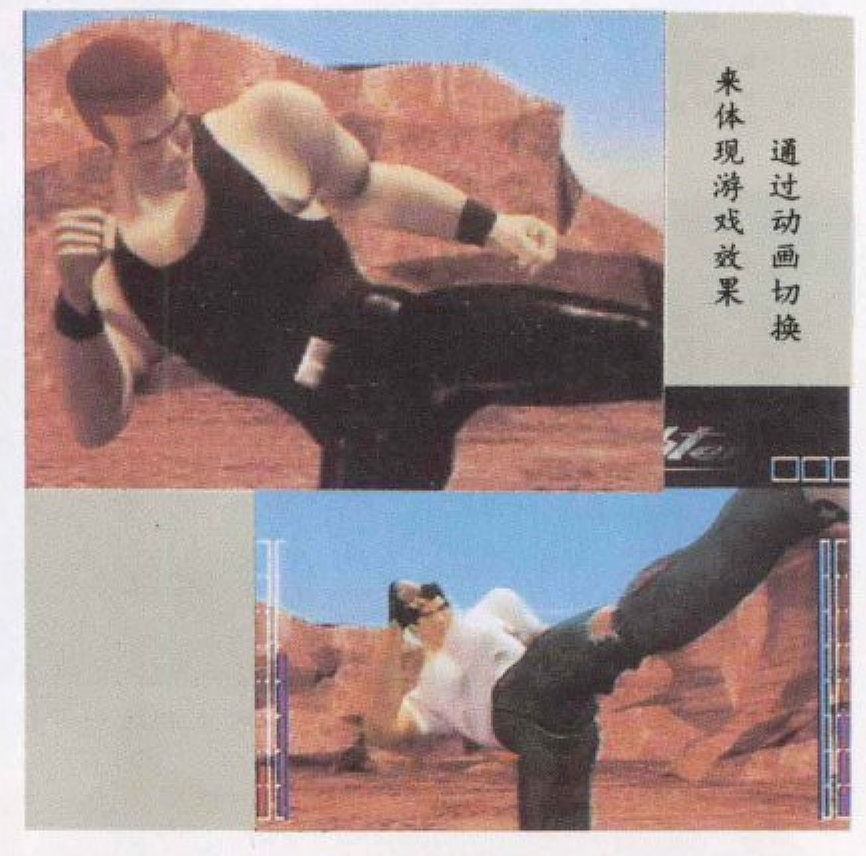
这是开发中的STG画面。



值得一玩的S·ACT游戏



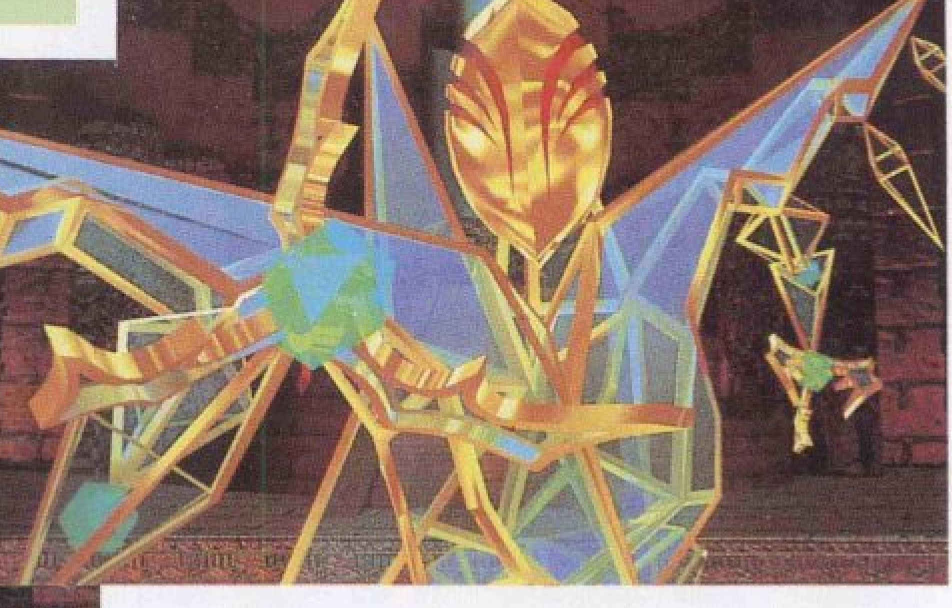
很有幻想世界的色彩



通过动画切换来体现游戏效果

这是公布的ACT画面?!





于94年底推出的FX主机是NEC公司在次世代之战中的一张王牌。NEC的主机一向以高画质及美少女取胜，这次的FX也突出强调高画质CD，美少女却不见说明，但扬言要大量制作RPG。

95 增刊



增 刊
95年4月出版
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社 长 文 若
主 编 熏 风
副主编 丁 展
美 编 苏 人
封面设计 王 跃
刊号 CNII－3505/TP
ISSN 1006－5032
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
邮发代号 82－648
社址 北京东城区沙井胡同15号
《电子游戏软件》杂志社
邮编 100009
电话 (01)4041576
定价:4.50元

电子游戏软件

典藏本目录

彩色图版

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC 8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32 位机
3DO	3D0 规格主机
NEO·GEO	SNK 16 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击
RPG	角色扮演游戏
A·RPG	动作 RPG
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TBG	桌上游戏
PZG	益智游戏
ADV	冒险游戏
ETC	其它
RAC	赛车



拿什么奉献给你 闯关族

(代序言)

主编 熏风

编写这本典藏本并未“蓄谋已久”。由于94年杂志印量较少——尤其是创刊号及第二期,更不要说《GAME集中营》专辑第一、二辑,所以全部脱销。连我们不愿卖出去的残疾杂志也黄土为金了。不少玩友责问为何不重印旧刊,一些热心的书商也自告奋勇,愿越俎代庖。我们除无暇顾及外,还有两层顾虑:一是旧刊系幼稚之作,舛谬甚多,实在误人子弟,故小编们坚决不同意重印;另外委托别人编印,怕质量无保证。自污名声事小,坑害了爱护、关心、支持我们的闯关族,今后有何面目再见江东父老!况且电子游戏书籍泛滥已甚,多一本无益,少一本无害。故迁延日久,愿读者明鉴。

为使典藏本的“典藏”二字名符其实,在印刷装帧上我们力求精美、典雅。在编选方针上遵循以下想法:

一、旧文取舍标准以九四年创刊号及第二期为主,兼顾其他各期。为了内容的完整性和权威性,也有个别95年期刊内容编入本书,如三国游戏专辑。一些栏目及文章虽然很受欢迎,但考虑到时效性较强,亦断然割舍,如游戏新闻眼、闯关族的家、二手货市场等。

二、一些较有影响和深受玩友喜爱的系列游戏,如:三国系列、龙珠系列、光明与黑暗系列攻略,尽量补敷齐全。有些不满意的攻略象光明与黑暗Ⅱ、吞食天地Ⅰ等做了重大修改。在玩友中赢得好评的“十年辉煌任天堂”则完全重写,更名为“这里的十年”,与原文比照已面目全非了。对于有意收藏本刊的玩友可能有些遗憾,对于读者应该说更准确、更科学了。

三、为了使本书能嘉惠于所有买齐或未买齐本刊的读者,我们特意编辑了80页以前从未发表过的文章或攻略,包括近160条秘技。象美少女梦工厂、幽游白书、龙珠Ⅱ、光明与黑暗Ⅲ等的攻略都是第一次发表。深受读者喜爱的《电刑室手记》由XYM和WD二位青年漫画家配了精彩的插图,使蓬壁生辉。为了增加典藏本的权威性,这些文章今后将不再刊载。

四、说起收藏价值莫过于彩页。本书除保留旧刊中有代表性的10页彩页供观赏外,在新制作的十几页彩页中,用电玩大排档的形式集中介绍了近二十个国外最新的优秀节目和广告画面,玩友们更可以直接了解国外游戏动态。

编杂志已经殚精竭力,还要额外编一本近200页的典藏本,小编们是够辛若的了。可敬的是他们从没说过一句怨言。大家心里总装着那句话:“拿什么奉献给你,闯关族!”,他们担心的只有一件事:玩友们会喜欢这本书吗? 不知道!?

我们埋头耕耘,不问收获。

这里的十年

文/邱兆龙

编辑已经做了一年多，想法与认识比以前有了天壤之别。回过头看我的第一篇被印成铅字的文字——连载于《GAME 集中营》第一、二辑的《十年辉煌任天堂》，有许多的错误和不满之处，就连切题也好象有些问题（文章题目是别人给取的，自己当时没敢发表看法）。这次改写，题目及方式上想做一些改动，完成之后实在也分不清究竟是修改还是另一段文字了。

三十年前，除了电影、电视、电动玩具外，似乎没有什么娱乐项目必须依靠电来进行的。直至美国麻省理工学院的几名学计算机的学生发现利用计算机可以编制出供人消遣的东西来，电子游戏这种娱乐方式便慢慢从对孩子具有绝对吸引力的新鲜事物、被社会舆论视为洪水猛兽而全面遭禁、禁而不止后又发现洪水猛兽的看法过于可笑而得到进一步的发展、逐渐超越其他娱乐项目而风行世界等几个阶段。如今，这项娱乐已经无可匹敌，现代人对它的魅力是无法抗拒的。

电子游戏诞生于计算机上，后来发展成街机，进入家庭是在七十年代中后期。早期的家用游戏机很简单，如乒乓球游戏机只能玩一个节目，ATARI（雅达利）公司的 2600 型机只能玩一些色彩单一、无任何情节的游戏，这跟现在游戏机是不能比的。但从那时起，世界上许多电子公司都认准了家用机这块市场，纷纷开始制作家用机并开发软件。对于游戏机进入家庭贡献最大的非日本人莫属了，这个汽车业与电子业的巨人取得这样的成绩应该说是伟大的，因为他们用别人发明的东西，在八十年代初到九十年这十年中改变了全世界人的娱乐观念，而不仅仅是本民族。那我们就来看看在这十年间他们都干了些什么。

1983 年，日本的两大游戏业巨人任天堂（NINTENDO）公司和世嘉（SEGA）公司分别推出自己精心研制的家用游戏机。就是从这一年开始，全世界许多家庭中便多了一种具有强大魔力的娱乐工具，从而改变了许多人的娱乐观念。7 月 15 日，两家公司同时发售自己的家用游戏机，世嘉的 SG－1000、SC－3000 和任天堂的“家用机”（Family Computer，简称 FC），也就是现在众所周知的“红白机”。两家公司展开了激烈的竞争。任天堂的 FC 当时售价为 14800 日元，主机采用 6502 做 CPU，采用了专门处理图像的 PPU，有 52 种色数，同显 13 色，内存合计为 64K BYTE，有矩形波 2 音，三角波 1 音，杂音 1 音，这使得它比以前任何一种进入家庭的游戏机都有着不可比拟的优势。在任天堂以软件为主的主指思想下，不断推出优秀软件，吸引着玩家。《大金刚》、《水管工人》与 FC 主机同时发售。仅到 83 年底 FC 主机已经售出 44 万台。1984 年便有软件公司分别加盟，为 FC 机开发软件，如 HUDSON（哈得森）、NAMCO（纳姆科）等，这些公司或者制作新软件，或者将本公司深受欢迎的街机节目移植到 FC 机上，并且效果不俗，典型的如《小蜜蜂》、《大蜜蜂》等。这一年 FC 机的销售量超过了一百万台。相反，虽然在性能上超过 FC 机的世嘉公司 8 位机却不如 FC 机那样被人们接受，也许主要是软件支持不利，使得世嘉公司很快败下阵来。

任天堂红白机

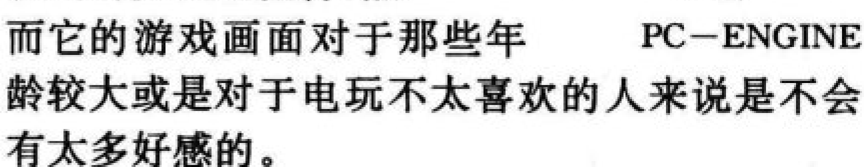
1985 年 9 月 13 日，任天堂公司出售该公司精心设计制作的游戏节目《超级马里奥》（SUPER MARIO），游戏中那可爱的意大利水管工人马里奥在滑稽地蹦蹦跳跳中进行一系列冒险，深受玩家喜爱，甚至主角马里奥的形象还替代了米老鼠和唐老鸭在美国孩子心中的地位。这个游戏题材已经为任天堂赚取了四亿多美元的利润，也确立了 FC 机的霸主地位。因为这时在家用机市场上 FC 机的占有率为 98%，可以不夸张地说，我们这一代人中许多是在 FC 机的陪伴下成长的。同年，任天堂向海外发售 FC 机的出口型 NES（NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM），仅当年 NES 的销售量就突破了五百万台。

不难看出，一部性能卓越的主机能够较为容易地制作出很优秀的软件。但无论怎样，若没有优秀软件的支持，再好的主机也只是一件摆设罢了。对于这个认识任天堂似乎要比世嘉早一些时候，这于它们之间的商业竞争有多么重要，从不到一年的时间内任天堂击败对手中完全显露出来了。从 83 年起，FC 机中优秀软件不断出现，如《魂斗罗》、《超级马里奥》、《勇者斗恶龙》、《沙罗曼蛇》、《恶魔城》、《最终幻想》等。这些不但巩固了红白机的地位，而且孕育出一种新的文化——电玩文化。各厂商为了在这个领域中站住脚，搜肠刮肚、绞尽脑汁地使自己的作品具有创造性和鲜明的个性，首创 RPG（ROLE PLAYING GAME，角色扮演类）及 SLG（SIMULATION GAME，模拟仿真类）这两类节目的公司可谓有惊人的胆量及高明的判断力。随着 RPG 和 SLG 两类游戏的出现，电玩中融入越来越多的文化内涵，历史事件、神话传说、经营运作等类型的游戏远比课堂上老师讲的要形象生动，玩家很自然地就学到了知识，而不是被强迫。还有一些厂家为 FC 机设计制作了许多外设，使 FC 机的性能得到了充分发挥，如光线枪、充气摩托、立体眼镜和各种专用手柄等等，但这些东西大都由于对应节目少而导致用途单一，不能充分发挥作用，都不是成功的产品。不过任天堂推出的磁碟机可算是最能使玩家受益的了。

磁碟机到底有什么用呢？简单地说就是用它可以将游戏卡中的节目转录到一张软盘上，然后利用这张录好节目的软盘来玩游戏。这样可以使玩家不必花大量的金钱去购买卡带，而只用少量的钱玩到许多游戏。具体地说，它由主机及一个软盘驱动器组成。将磁碟机通过 FC 机上的卡带插槽与之连接，再将游戏卡插在磁碟机上。磁碟机会将卡内 ROM 中的数据读出，转存到软盘上。有了这样一些录制好节目的软盘，想玩哪一个游戏，便读出那些数据，暂存于磁碟机的 RAM 中。这时磁碟机便相当于一块具有一些特殊功能的普通的游戏卡，可以进行游戏了。利用磁碟机还可以修改游戏程序中的数据来达到不死、数量增加等目的，也可以选择游戏进行速度、随时存取，这些功能对于一些脑、手不太灵光的人或缺少耐心的人来说是很有帮助的。

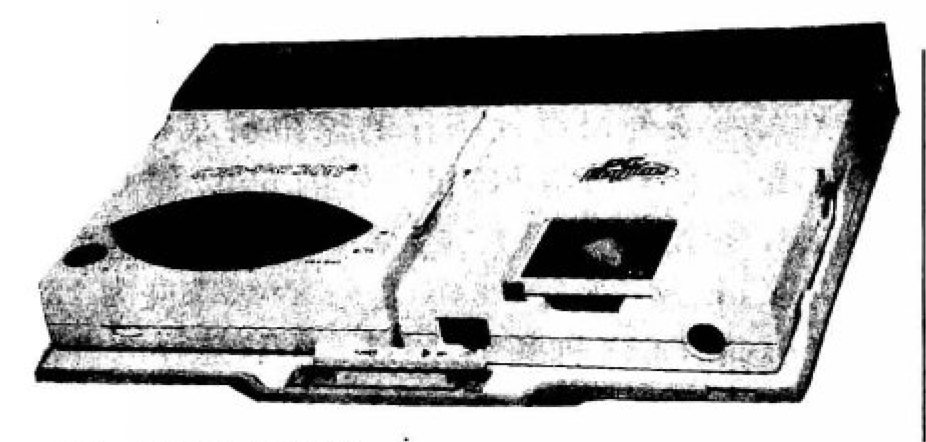
任天堂的巨大成功和巨额商业利润吸引了众多厂商的目光。

1987 年 10 月 30 日，日本电气公司（NEC）开始发售该公司设计制作的家用游戏机 PC—ENGIE。它采用与 FC 机一样的 6502 做 CPU，但主机性能比 FC 机大大提高。WORK RAM 为 8K BYTE 及 VRAM 64K BYTE，解像度为 256×256，共有 512 种颜色，同显 64 色，这样的游戏画面要比 FC 机的同屏显示 52 色中的 13 色要强许多，画面可以说得上赏心悦目了。因为不论 FC 机在当时多么地流行，然而它的游戏画面对于那些年龄较大或是对于电玩不太喜欢的人来说是不会有太多好感的。



PC—ENGINE

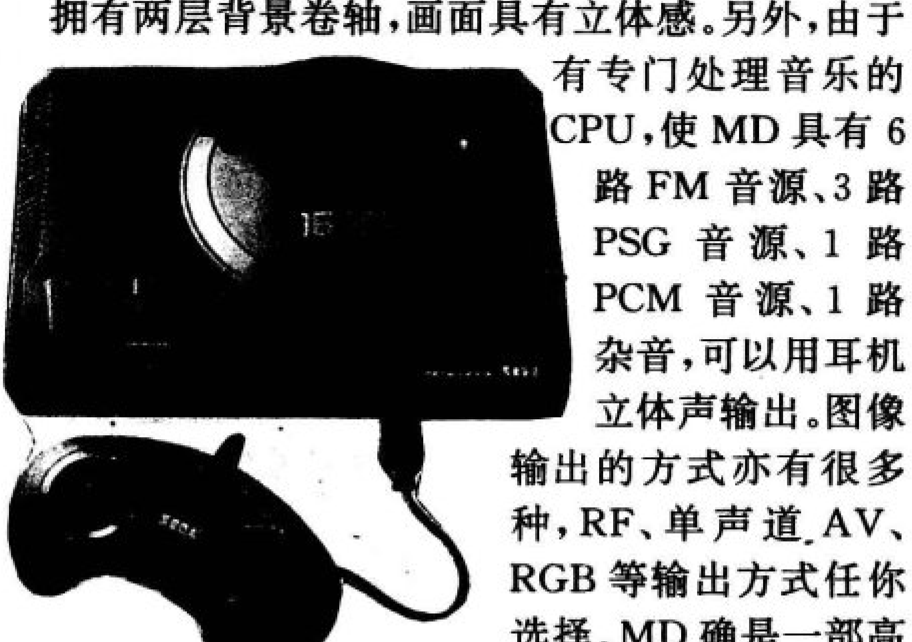
PC—E 的出现可说是顺应潮流。因为当时的人们已经不满足于 FC 机的那种游戏效果了，必须有一部性能较高的机种才能使玩家满足。所以，PC—E 的设计思想是多用途，通过不断制作各种外设来增添许多新功能，如 AV 增幅器、液晶通信画板、五人同时游戏的分插及排版打印系统。但 PC—E 必竟还只是 8 位机，性能指标根本不能满足玩家。PC—E 的画面虽比 FC 机有了这么大的进步，但它仍只有一层背景卷轴，音效为波形记忆 6 音源及矩形波杂音 2 音源，且声音输出为单声道，只有耳机立体声输出，图像只有 RF 输出，在加了 AV 增幅器后才可得到 AV 立体声的图像及音响。再加上 PC—E 当时优秀软件太少，所以并没有给 FC 机带来多大威胁。到了 88 年 12 月 4 日，NEC 又推出了“CD—ROM²”，它是由一台 PC—E 主机及一部 CD—ROM 组成的，也是世界上第一部家用光盘游戏机。工作内存为 256K BYTE，加上其它合计 4.5M BIT，采用 ADPCM 音源，采样频率为 32KHz，它的光盘游戏最大可达到 540M BYTE，即现在常用的 4320M BIT，这是当时任何一部游戏机所不能比的。它的第一批作品包括 HUDSON（哈得森）移植的 CAPCOM 街机名作《FIGHTING STREET》（街霸一代）和扫描影像的《小川范子》。这些作品令玩家兴奋不已，着实



PC－E CD－ROM²

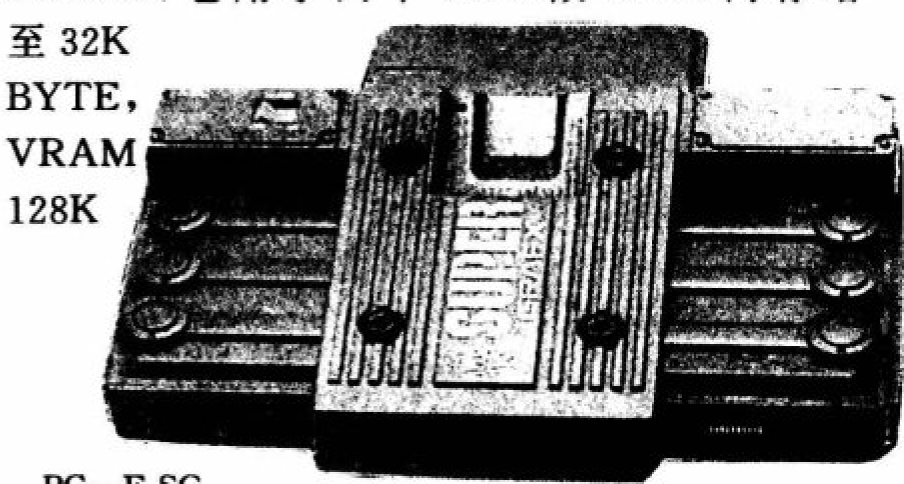
给了任天堂不小的威胁。但由于CD－ROM²需要依靠PC－E主机来运算的，再加上PC－E本体内存小的缘故，当时的CD－ROM²游戏节目处理速度较慢，效果不十分理想，还没有从根本上动摇FC机的地位。

几乎与此同时，在家用机领域内沉默多年的SEGA又卷土重来，于当年10月29日推出又一种家用游戏机MEGA DRIVE。该机采用MOTOROLA公司的MC68000(16位)和一个专用来处理音乐的Z80(8位)作CPU，是世界上第一部双CPU 16位家用游戏机。MD机充分显示了16位机的优越性，WORK RAM为72K BYTE(576K BIT)，VRAM为64K BYTE(512K BIT)发色数512种，同显64色，解像度为320×240，拥有两层背景卷轴，画面具有立体感。另外，由于有专门处理音乐的CPU，使MD具有6路FM音源、3路PSG音源、1路PCM音源、1路杂音，可以用耳机立体声输出。图像输出的方式亦有很多种，RF、单声道、AV、RGB等输出方式任你选择。MD确是一部高性能的主机，SEGA公司为它立下的目标是能够使游戏者在家里也能玩象街机那样刺激的节目，所以它在一开始便致力于移植街机作品，这使得它很容易被人接受。MD的出现打破了任天堂独霸江湖的局面，标志着8位机时代的结束，16位机的时代开始了。



MEGA DRIVE

1989年12月8日，NEC又推出PC－E的后继机种PC－E CORE GRAFX，它是在PC－E内加装了AV输出，在此之前的11月22日还推出了廉价机种PC－E SHUTTLE。与CORE GRAFX同时上市的还有PC－E SUPER GRAFX，它用了两个6502做CPU，内存增至32K BYTE，VRAM 128K BYTE，解像度为256×216，发色数为512种，同屏显示128色，有两层背景卷轴，音源没变，但加进了立体声AV输出。PC－E SG虽然还属于8位机，但某些地方甚至超过了16位机，是MD的一个很大的竞争对手。



PC－E SG

面对竞争，SEGA公司在1990年10月21日开始发售通讯外设MODEM(Modulator－Demodulator)。玩家只要将MODEM接在MD主机上并与电话连接，拨通电话就可以在SEGA的游戏图书馆租游戏玩。还可以通过MODEM与异地的玩友一起玩游戏，如棒球、麻将等。虽然每年需要交纳的费用很少，但由于当时加盟MD的软件厂商不多，SEGA又没有为MD开发出太吸引人的软件，MODEM并没有普及开来。这又一次证明软件制胜是无可争议的。

任天堂面对NEC和SEGA的强力挑战，自然会考虑自己下一步棋该怎样走。1987年9月19日，日本《京都新闻》刊载《16 BIT的超级任天堂预定明年底发售》，这是新闻界第一次报道任天堂公司下一代游戏主机SUPER FAMICOM(超级任天堂)的消息，这几乎是与MD同步的。9月15日，《读卖新闻》报道SFC机的预定发售价为20000日元。88年1月，在《A经电脑》的访谈中任天堂回答说SFC机的CPU为65818，主机强化了画面和音效机能。这时许多玩家开始对SFC机产生浓厚的兴趣，因为根据他们的经验，任天堂总不会让玩家失望，能够做出高品质产品的。7月的《任天堂通信》上刊登预发售的消息，11月21日在任天堂的发表会上展示了SFC机的样品，并称主机预定在89年7月发售。到了89年7月等得不耐烦的玩家准备掏钱买SFC机时，任天堂突然宣布发售日期最快也

要一年后。这也许是主机开发出现了问题，亦或是任天堂为了稳住玩家，使他们不去购买别家机器的一种手段，总之，一年的时间太长了，对于商业竞争来说，不能抓住稍纵即逝的时机就意味着赔掉老本。

但是这次任天堂运气似乎又不坏，PC－E及MD虽已推出，但他们的优秀软件还不很多，多数玩家持着观望的态度，这对于任天堂来说可说是防守反击的好机会。90年4月14日，《朝日新闻》刊载任天堂社长山内溥的谈话，终于称SFC机将于10月至11月发售。到了5月加盟SFC机的软件商已达30家。90年11月21日，世嘉MD发售两年后SFC主机开始发售，税后价格为25000日元，同时出售《超级马里奥四代》及赛车游戏《F－ZERO》两款软件。玩家争相购买SFC机，在日本各地及海外出现了多年未有的抢购热潮，当日SFC主机就售出30万台，许多店铺脱销。

SFC主机由任天堂及携作厂商开发，用麦金托什的65816做CPU，内有专门处理图像的PPU，内存合计有2M BIT，其中WORK RAM为1M BIT，两个PPU专用的SRAM为256K BIT，游戏专用模拟SRAM为512K BIT；发色数为32768色，同显256色，在特殊软件中可增至2048色，解像度为256×224，最大可达到512×248；角色活动块最多128个，角色发色数为128色，背景有两层，最大达到四层，有透明视窗功能；因主机内有特质I.C.，使SFC具有回旋、放缩功能，这是第一个具有此功能的家用机；SFC主机内有一块CBS.SONY厂提供的8位音效I.C.，采用PCM8音源，采样频率为32KHz。PCM音源是数字化音源，将真实声音以一定的单位、频率加以分割，再以A/D(CANALOG TO DIGITAL)转换器予以整理记录，输出时资料数据经D/A（DIG）TAL TO CANALOG)转换器，把原来的声音重现。用数字化音源可以十分方便模拟人语及各种乐器的声音，因此SFC软件中的人语十分出色，还大量制作大型交响乐，许多游戏里的吉它、竖琴等弦乐模拟得也十分出色。SFC主机的输出方式从RF到立体声AV、RGB、S视频等一应具全，可算是现代高科技的杰出体现，不愧称为“超级任天堂”。

超级任天堂

1991年的6月21日，NEC又推出CORE GRAFX的廉价机种CORE GRAFX Ⅱ，性能相同。于9月21日推出CD－ROM²的一体机DUO，虽与CD－ROM²的性能一样，但只需这一台机器就可玩齐所有PC－E系列机种的软件了。又于92年推出了SUPER CD－ROM²，该机弥补了PC－E机种内存小的弱点，将WORK RAM扩大为2M BIT。

PC－E DUO

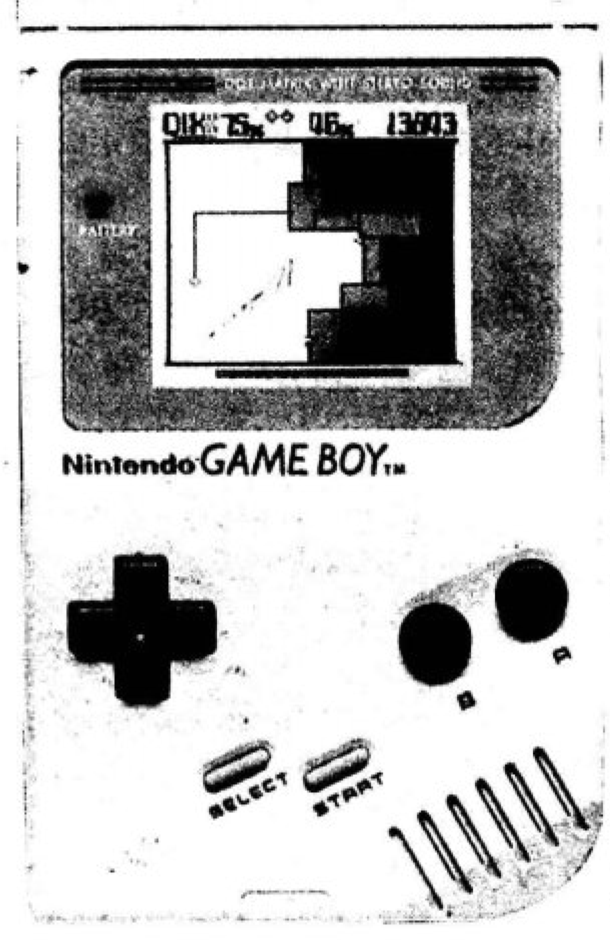
SEGA公司也不甘寂寞，在1991年12月12日发售搭载在MD主机上的光盘系统MEGA－CD。该机自带一个68000做CPU，工作内存为6M BIT，另有音乐辅助内存512K BIT，采用了PCM 8音源，但必须与MD主机连接才可以使用，而且还有一个比较大的不足就是同显还只是64色。92年，SEGA与JVC公司合作研制出MD与MEGA－CD的一体机WONDER MEGA，并分别于4月24日及4月1日推出各自款式的WONDER MEGA。WONDER MEGA功能与MD及MEGA－CD一样，但加进了卡拉OK功能，使玩家对它有一些新鲜感。

MEGA－CD

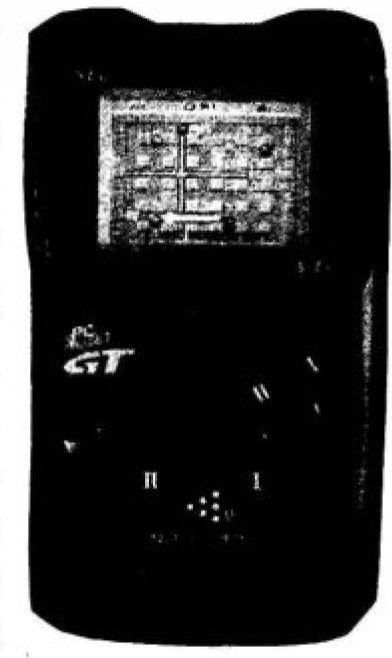
自88年游戏主机开始更新换代以来，至92年基本形成了三足鼎立之势。其中以任天堂的SFC占有的市场率最大，至94年3月止在日本国内共销出1200万台，海外共销出2030万台；MD在日本国内共销出345万台，在海外共销出1910万台，屈居第二；PC－E系列主机在日本国内共销出550万台，而在海外似乎并不太受欢迎。从机器性能来看，PC－E主机最差，可是它

出现较早，当MD与SFC刚推出还没有多少软件时，它的软件制作已经趋于成熟，而且风格上走了与MD、SFC不同的路，以美少女游戏为主。MD虽比SFC早出了两年，但由于软件没有跟上，故迫使许多玩家对它持观望态度，自91年以后陆续推出了不少优秀软件，又加之有光盘系统配套，逐渐呈旺势。而SFC是任天堂公司的产品，从红白机时代留给玩家的印象就是硬件软件质量稳定，虽然早期节目不多，且精品少，但自92年以后优秀软件大量上市，所以一直处在领先地位。综上所述，软件的优劣多少主宰着游戏主机的命运。

还有一大类游戏机进入家庭，不容忽视，那就是可更换游戏卡的手掌机，因为方便易带，玩家在旅途中或外出时也能玩到游戏，故这种手掌机的市场也十分可观。最先出现的是任天堂公司的GAME BOY，于89年4月21日开始发卖，同时有四款软件上市。GB机采用8位ORIGINAL CHIP（6502系列）做CPU，主频4.19MHz；WORK RAM 8K BYTE，VRAM 8K BYTE；解像度为160×144，为4级灰度的反射型STN黑白液晶显示；有矩形波2音，任意波1音、杂音1音，采用立体声输出，带耳机；使用4节5$^{\#}$电池，可持续15个小时；还可以两台主机连接进行对战。GB推出后亦有大量优秀软件跟上，《沙罗曼蛇》、《真人快打Ⅱ》、《大战略》、《吞食天地》等均使玩家欲罢不能。至94年3月，GB在日本国内共销出1002万台，在海外共销售2800万台。其次，1990年10月6日开始出售SEGA公司的手掌机GAME GEAR，同时有3款软件推出。GG机采用8位的Z80—A做CPU，主频3.58MHz，WORK RAM 8K BYTE，VRAM 16K BYTE；解像度为164×146，采用背光型TN彩色液精显示，发色数为4096色，同显32色；有PSG 3音、杂音1音及特殊音源，采用立体声输出；使用6节5$^{\#}$电池，可持续3个小时；可以八台主机相互通信，若加上电视调节器，可以当作电视看，更可以通过AV连接录相机及摄影机。G·G推出后，SEGA也为其做了许多优秀软件吸引玩家，包括《SONIC》、《超级忍》、《光明外传》等，至94年3月总共销780万台。NEC公司也于1990年12月1日推出自己的掌上机PC—E GT。它采用8位专用芯片作CPU，主频7.16MHz，WORK RAM 8K BYTE，VRAM 64K BYTE；解像度为320×224，采用背光型MIM彩色液晶显示，发色数512色，同显256色；有PSG 6音、矩形波杂音2音至6音选择，立体声输出；使用6节5$^{\#}$电池，可持续3个小时；可以8台主机相互通信，可以使用PC—E的Hu卡，也可接专用电视调节器。GT推出后，由于价格较贵，并不普及。但也不乏优秀软件，如《街霸二代》等。



GAME BOY



PC—E GT

从83年至92年，日本游戏业整整经过了十年。十年时间若在其他行业中也许变化并不大，但在这里——日本的游戏业中却是瞬息万变、刀光剑影。

任天堂上升为世界企业界中一颗闪亮耀眼的明星，世嘉和NEC仍然保持着强者的地位。这十年中，技术在不断进步，观念在不断更新，游戏业由幼稚趋向成熟、由弱小变为强大，在娱乐业中占有举足轻重的地位。十年的幕布刚刚落下，人们还未来得及回味，新的一轮战争又开始了。这可能是本世纪末最残酷、最持久、最激烈的一场战争——次世代的战争。

（关于次世代机的介绍，请参看本杂志各期）

40部游戏龙争虎斗



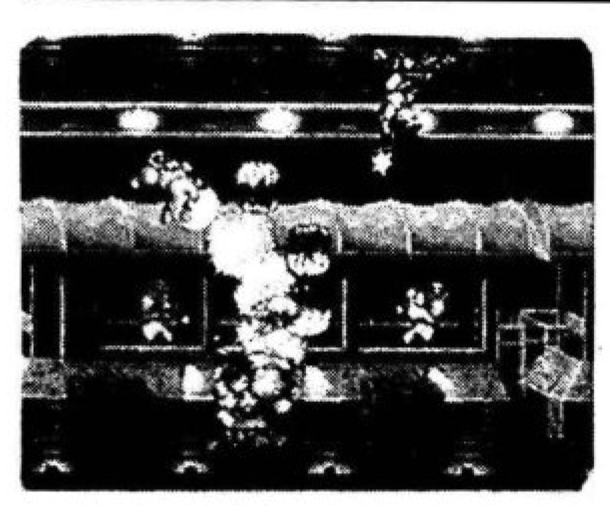
MEGA DRIVE GAME 大评奖

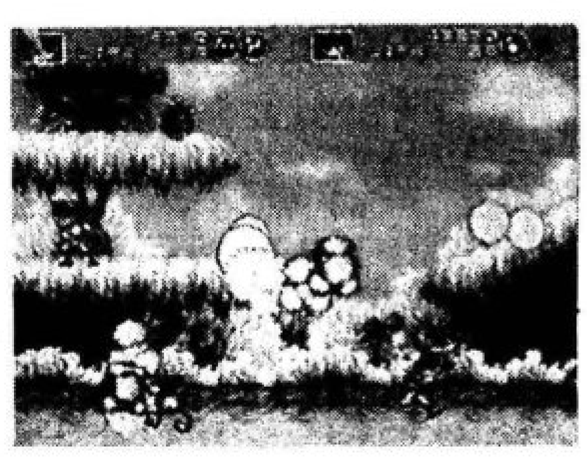
1993年在MD(含MD－CD)上共发售了123款软件。这中间有些是国内玩家耳热眼熟的节目,也有的与广大中国闯关族失之交臂。这些游戏在其诞生地的玩家眼中究竟孰优孰劣呢?

让我们来回顾一下日本发布的93年MD评奖表。其中就角色设计、音效、销量等六个方面进行评分,每一项最高是5分,30分为满分。这是由广大日本玩家评选的,看看其中有没有你最中意的节目。

第一位 火枪英雄 GUNSTAR HEROES

厂　商:TERASURE	类　型:ACT	角色分:4.62
音效分:4.24	销量分:4.43	操作性:4.32
热中度:4.54	剧情分:4.25	总　分:26.39



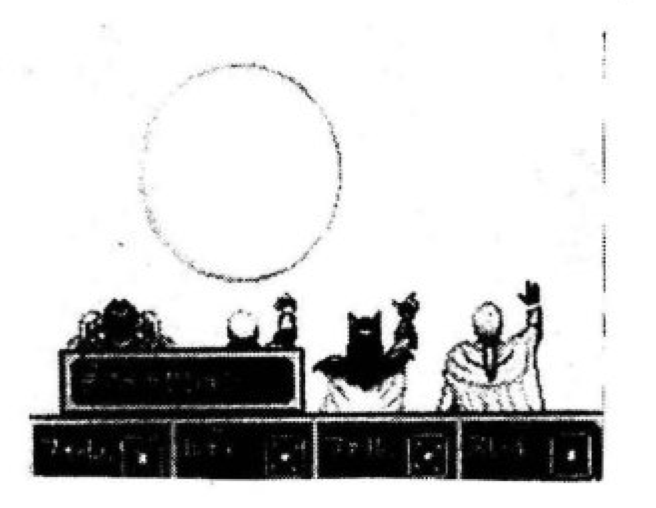


在1993年度MD评奖中最耀眼的明星,其主角、敌人及场景的描绘和用光,都极为细致出色。本节目除总分勇夺冠军外,六项评分中的销量、操作性及热中度均排在榜首。真是名符其实的No.1。

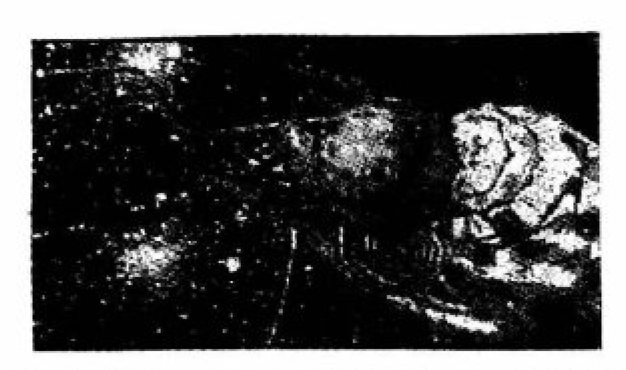
第二位 梦幻之星Ⅳ ——千年纪的终结

厂　商:SEGA	类　型:ACT	角色分:4.64
音效分:4.25	销量分:4.28	操作性:4.31
热中度:4.49	剧情分:3.94	总　分:25.93

科幻题材系列RPG的完结篇,受到许多玩家的拥护。有着多位富有魅力的角色,操作性也比前作大为改善。在MD的RPG连年欠收的状况下,推出这一力作,居于高位是理所当然的。



第三位	梦见馆物语 (MEGA—CD)	
厂　商:SEGA	类　型:ACT	角色分:4.07
音效分:4.65	销量分:3.98	操作性:4.07
热中度:4.29	剧情分:4.86	总　分:25.91



本节目是以与主人公同一视角在假想空间展开冒险的游戏，画面和效果音极为逼真，是注重临场感的作品，在六项评分中拿到了音效和剧本两项的最高分。

93年度MEGA DRIVE CAME 排行榜

名次	GAME 名	厂　商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总　分
4	银星战机(CD)	GAME ARTS	4.16	4.44	4.31	4.15	4.31	4.45	25.82
5	恐龙大战 2	CSK	4.75	4.17	4.14	4.08	4.39	4.25	25.78
6	骑士传说 (CD)	SEGA	4.48	4.26	4.05	3.37	4.15	4.84	25.50
7	光明与黑暗·古代封印	SEGA	4.31	4.10	4.09	4.23	4.25	3.93	24.92
8	ECCO 海豚冒险	SEGA	4.58	3.97	3.88	3.70	3.66	4.65	24.43
9	CD 版音速小子	SEGA	4.57	4.59	3.82	3.97	3.80	3.65	24.40
10	迷糊少女弓美 (CD)	GAME ARTS	4.73	3.89	3.84	4.00	3.62	4.21	24.28
11	卡特林特 (CD)	TENGEN	3.75	4.00	4.12	3.97	4.27	4.02	24.13
12	大吟酿	BIG 东海	4.45	3.91	3.86	3.92	4.06	3.85	24.05
13	阿拉丁	SEGA	4.59	3.97	3.85	3.98	3.73	3.79	23.91
14	怒之铁拳 I (格斗四人组)	SEGA	4.05	4.04	3.95	4.04	4.16	3.19	23.45
15	庆应游击队	VICTOR	4.42	4.22	3.65	3.72	3.62	3.53	23.16
16	胜利赛马	KOEI	3.74	3.39	3.78	3.65	4.37	4.11	23.04
17	联盟足球	SEGA	3.69	3.33	4.25	3.93	4.33	3.37	22.90
18	街霸 I PLUS	CAPCOM	4.22	3.23	3.63	3.95	4.19	3.51	22.74
19	超级忍 I	SEGA	3.96	3.85	3.72	3.85	3.84	3.40	22.63
20	EX 机动战神	SEGA	4.01	3.63	3.73	3.50	3.62	3.86	22.36
21	火箭骑士	KONAMI	4.05	3.72	3.46	3.81	3.64	3.53	22.20
22	MAD & MIGHT CD	CSK	3.24	3.94	3.82	3.10	3.98	3.86	21.94
23	NIGHT STRKLE	TAITO	3.25	4.29	3.60	3.59	3.70	3.46	21.88
24	圣魔传说 3×3 EYES CD	SEGA	4.42	3.79	3.41	3.36	3.59	3.24	21.81
25	幻影都市 (CD)	M. C	4.04	3.69	4.13	2.91	3.48	3.47	21.72
26	太阁立志传	KOEI	3.75	3.33	3.13	3.19	4.13	4.10	21.63
27	三国志 I	KOEI	3.86	3.77	2.92	3.38	4.04	3.45	21.42
28	快打旋风 (CD)	SEGA	3.91	3.88	3.44	3.37	3.55	3.02	21.17
29	元朝秘史 (CD)	KOEI	3.63	3.71	3.24	3.24	3.61	3.68	21.12
30	忍者战士 (CD)	TAITO	3.40	4.23	3.34	3.38	3.32	3.07	20.74
31	音速波子机	SEGA	3.93	3.31	3.19	3.16	3.18	3.51	20.29
32	中东战争	I·A·B	3.43	3.05	3.16	3.07	3.55	3.91	20.16
33	信长野望	KOEI	3.51	3.40	2.93	3.44	3.62	3.18	20.09
34	饿狼传说	SEGA	3.79	3.14	3.23	3.42	3.52	2.93	20.03
35	亚克士 I·I·I (CD)	TELENET	4.01	3.34	3.33	3.02	3.27	3.05	20.01

名次	GAME 名	厂　　商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总　分
36	机甲足球	SEGA	3.76	3.06	3.05	3.21	3.15	3.50	19.73
37	修罗之门	SEGA	3.82	3.50	3.02	2.89	3.02	3.42	19.67
38	亚尔斯兰战记（CD）	SEGA	4.14	3.56	2.81	3.18	2.97	2.92	19.58
39	对战激龟	KONAMI	3.58	3.18	3.12	3.14	3.31	2.97	19.29
40	乱马 1/2 白兰爱歌（CD）	日本 CP・SYSTEM	3.98	3.05	2.83	3.06	2.82	2.99	18.74

注：因篇幅所限，本文仅从获得奖次的 123 名中选择前 40 名予以发表。

在评奖中另有六个奖项(注意与评分的六项参数不同)，在此分别刊出其各项的前三名，供读者参考。

最佳角色奖



音速小子索尼克得到了这个奖项已经是三联冠了，这表明了他在玩家心中不可动摇的地位。第二名是《梦幻之星 Ⅳ》中登场的珐儿，以微弱差距败于索尼克手下。第三位由《迷糊少女》的女主角弓美获得。

最佳剧本奖

以 VR 真实感为人称道的《梦见馆物语》在剧情方面也脱颖而出，名列第一。第二位是今年大出风头的黑马《火枪英雄》。本被看好的《光明 Ⅳ・古代封印》意外地屈居第三。

最佳格斗剧奖

第一名是长期以来移植期待度最高，在 MD 版本加入团体战模式的《街头霸王 Ⅱ PLUS》。第二名是 SEGA 凭借 CD 大容量以完全移植为目标的《快打旋风》。第三位与快打旋风相同，也是世嘉独立移植的节目《饿狼传说》。

最佳音乐奖



当今的 GAME 必不可少的配乐处理，第一位是由带有强烈跳舞节奏的 CD 音速小子获得。第二位是在感人的剧情中配上与气氛极相符的 BGM 的《梦幻之星 Ⅳ》。第三位是在移动画面上给人以轻松感 BGM 的《光明 Ⅳ・古代封印》。

最佳画面奖

第一位是在游戏中运用大量三维技术取胜的 CD 节目《银星战机》。第二位是突出怪异气氛的《梦见馆物语》。第三位是在战斗中突出真实动态感觉的《梦幻之星 Ⅳ》。

最佳策划监制奖

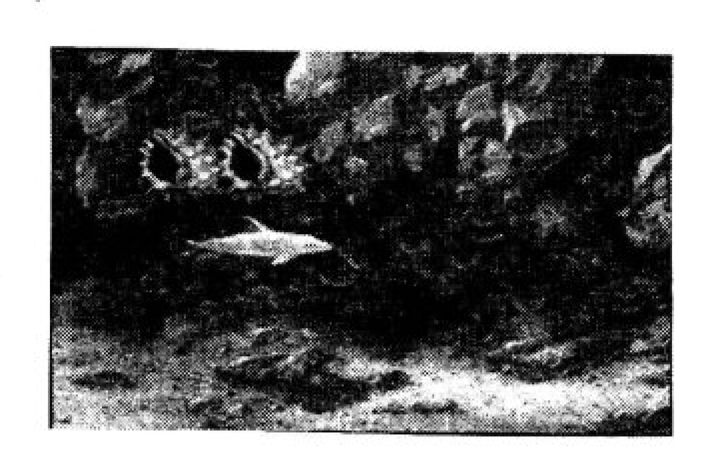
反映作者独特创意及认真制作精神的《梦见馆物语》拿到了第一位。在战斗时的攻击方式及画面效果上下功夫的《梦幻之星 Ⅳ》得到亚军。排在第三位的是对场景和卷轴方式十分注重的《火枪英雄》。

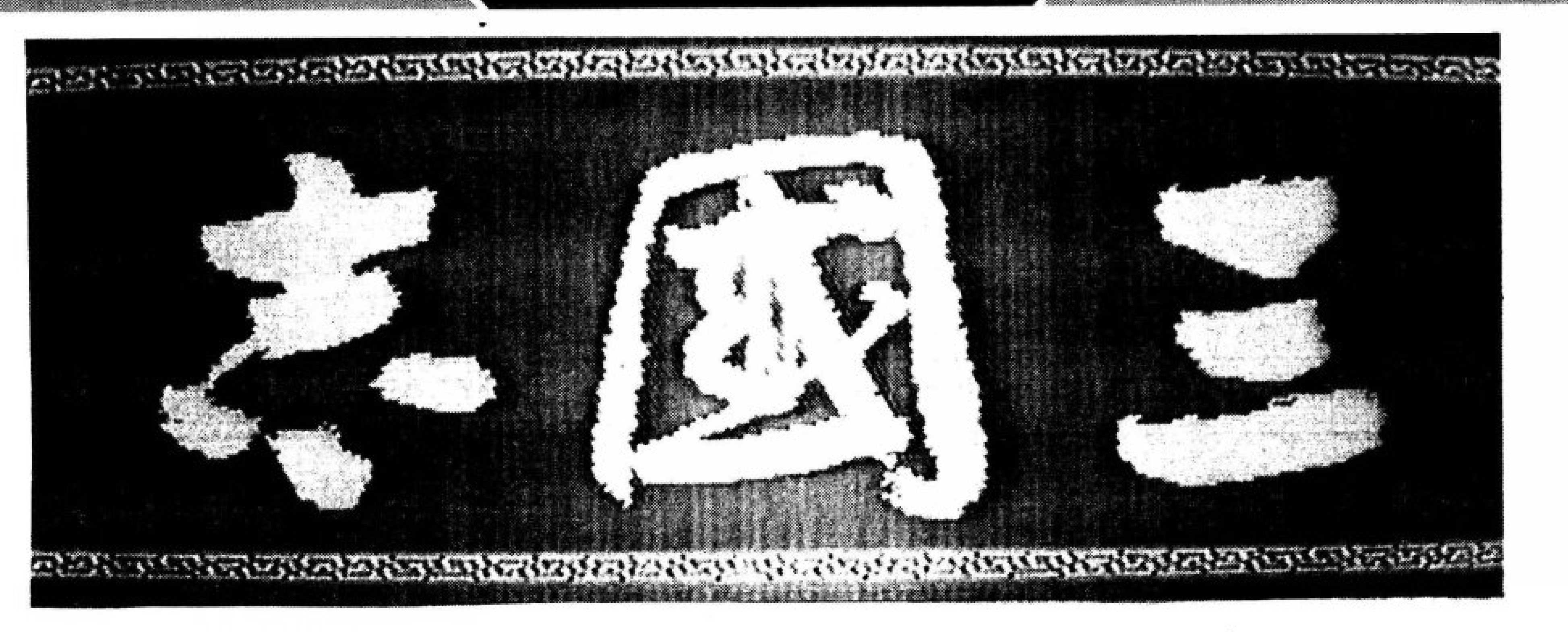
年度大评奖的总结



在今年曾被所有评论家认为应稳居高位的《怒之铁拳 Ⅱ・死斗者之镇魂歌》，在总评中只得到第 14 名。而最受欢迎的《街霸 Ⅱ》排在 18 位，也令许多行家大跌眼镜。反倒是《梦见馆物语》、《骑士传说》及《海豚冒险》等节目以独有的全新方式和游戏性得到了很高的评价。这说明玩家已不再一味局限于旧的节目方式，而开始追求全新的系统设计。所以，这次评奖的意义不同一般，也许会影响到今后 SEGA 游戏开发的方向和整个 GAME 界的发展。

责任编辑：无 类





(KOEI) FC

文/徐 刚 杨施杰 周翼

光荣的《三国志 I》可算三国 SLG 的老祖宗喽，从 88 年至今，已届七周岁“高龄”。可谁成想《霸王的大陆》烽烟未熄，这位老将的 FC 版杀入中原，竟会又掀起一场滔天热浪来。

名言语录，一百年两百世，顶多不够新鲜，它指导人生的地位是动摇不了的——今天再看《三国志 I》，依然有其动人之处。唯一可惜的是指令全都是日文假名，给人一种踢足球找不到对方球门的感觉。有许多玩友遇强愈坚，硬是依靠图像把所有指令参详了个透——精神可嘉，却大可不必如此死拼。为什么呢?因为下面就要推出中日文对照的全部指令表!真是闯关族的福音，大家从此尽可把宝贵时间用在“玩”而不用围着“怎么玩”转磨啦。

游戏开始，先选择 1. にゅーげーむ(新游戏)或者 2. ろーどでーた(取存盘)，再选择时期。共有五个年代(189 年、195 年、201 年、208 年、215 年)可供选择。然后择定游戏人数及扮演的英雄人物。

接下来机器询问：こんぴゅーたー のつよさをきめてください(游戏难度，可选择 1—10，数字越大，难度越高)。再问：こんぴゅーたー の せいかくを きめてください(电脑控制君主的方式)1. こうせんてき(理智)2. りちてき(好战)。三问：こんぴゅーたーどうしの せんとうを へっくすで みますか(是否观看电脑战争)1. みる(看)2. ない(不看)。机器再询问：以上设定都可以吗?选择 Y，开始游戏，选择 N，则再给出四个选项：1. しなりお(退回选择新游戏或存盘画面)；2. えりゆう(退回选择君主画面)；3. やたしのつよさ(退回选择难度画面)；4. きめなおさない(游戏开始)。

游戏时，按 B 键可调出地图画面。一共十五条指令，后五条需按方向键左调出。指令如下：

1. いどう 移动

2. せんそう 战争

进入战争画面后，先安排好兵马、粮草，然后又有六条指令选项：

① いビう 移动

包括つうじょう(通常)和さんかい(分兵，因为只要全部占领了画面上的城池即为胜利，所以如部队支数不够，分兵指令则极为重要)。

② こうげき 攻击

包括つうじょう(通常)、いつせい(合攻)和かけい(放火)。

③ たいきゃく 退兵

④ たいき 待机

⑤ ほうこく 情报

⑥ ちけい 观察地形(按 A 键，然后用方向键查看整幅地图，再按 A 键退出)。

当捕得敌方武将时，机器又会给出三种选择：①くびをきる(斩首)，②にがす(释放)，③めしかかえる(收用)。

3. めそう 运输

4. じんざいとうよう 战备

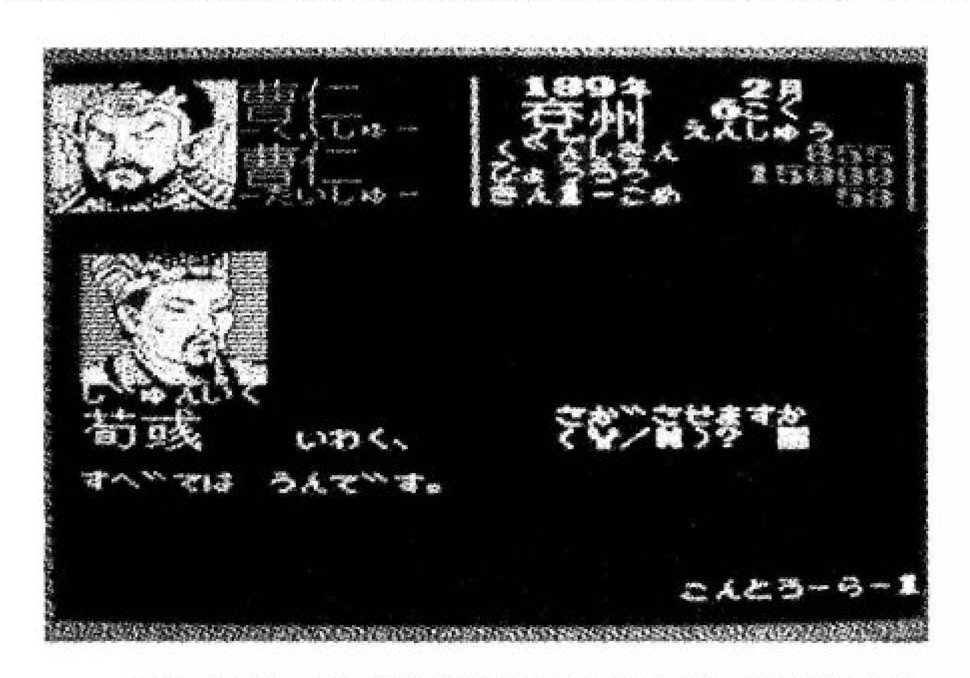
① ぶしょう 人才

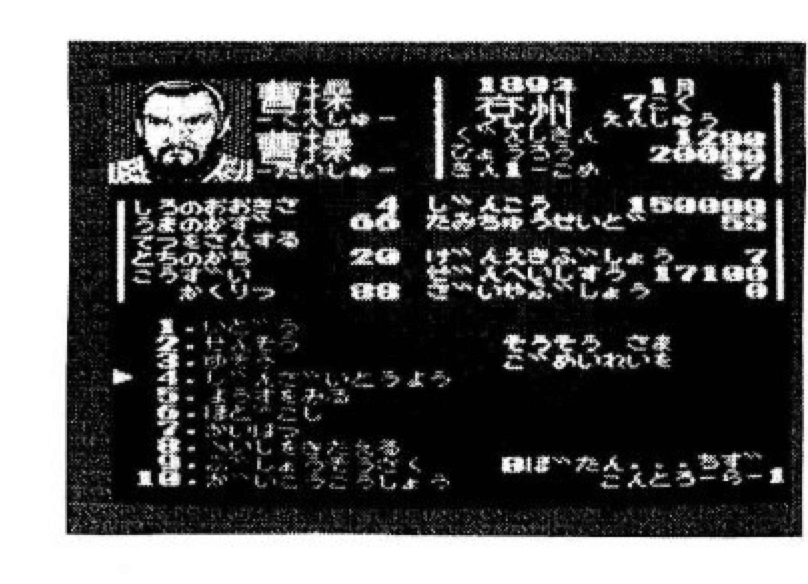
先择定某一郡，然后选择げんえきぶしょう(在职将领)或ざいやぶしょう(在野人才)：选定对象后，还要决定登用手段：1. きんをおくる(给金)、2. めいばをおくる(给美女或马匹)、3. みずからでむく(亲自访问，如对他国的在职将领要这种手段，君主很可能被擒，还是小心为妙)。

② へい 征兵

③ さいへんせい 调整各将领兵力

5. ようすをみる 情报





先择定某一郡，如选择“0”则代表本郡，然后机器给出：① げんえきぶしょう（将领情况）② ざいやぶしょう（在野人才情况）③ ほかのくにのようす（选择它郡）④ ぶしょういちらん（将领数值列表）⑤ みるのをやめる（退出，即结束查看情报）。

6.ほどこし　赏赐

包括赏赐人民——たみ——和赏赐将领——ぶしょう。

7.かいはつ　开发

8.へいしをきたえる　练兵

9.ぶしょうそうさく　搜索（搜索到的人才即成为本郡的在野人才，必须使用人才指令，才能真正为你所用）。

10.こうしょう　外交

先择定目标君主，再指派办事者。然后机器给出选项：

① ひょうろうかり　借粮

② ひようろうへんさい　还粮

③ こんいん　联姻

④ おくりもの　赠金（可减低敌对值）

⑤ きょうどうさくせん　合攻（再强大的敌人，也禁不住四面楚歌，因此这条指令极为重要）。

11.とりひき　商业

包括① しょうにん（买卖金米）和② かじせ（买装备）。

12.いにんかいにん　委任和解除委任。

13.なにもしない　休息（即放弃一轮执行指令的机会）。

14.ちゅうだん　存盘

15.ものた　机能

包括① おと（音乐有无），② あにめ（图像有无），③ ひょうじじかん（运行速度，共有1～10档，数字越小，运行速度越快），④ へっくすせん（是否观看机器指挥的战争），⑤ もどる（退出）。

除指令外，还有一些日文假名，不明白它的意思，照样寸步难行。比如，有关郡图的资料：

ぐんしきん　金钱数

ひょうろう　粮食数

きん1ーこめ　粮价（1金换多少米）

しろのおおきさ　城池数（战争中，攻方占领全部城池亦为胜利）

うまのかず　马匹数

てつをさんする　美女数

とちのかち　土地开发值

こうずい　かくりつ　水灾严重程度

じんこう　人口数

たみちゆうせいど　人民忠诚度

げんえきぶしょう　在职将领数

ぜんへいしすう　士兵数

ざいやぶしょう　在野人才数

再如，武将个人资料：

ねんれい　年龄

しんたい　体力

ちりょく　智力

ぶりょく　武力

かりすま　魅力

うんせい　运气（运气高的将领办事成功率高，战争中撤退时也不易被擒）

へいしすう　士兵数

へいちゅう　士气

へいぶそうど　装备度

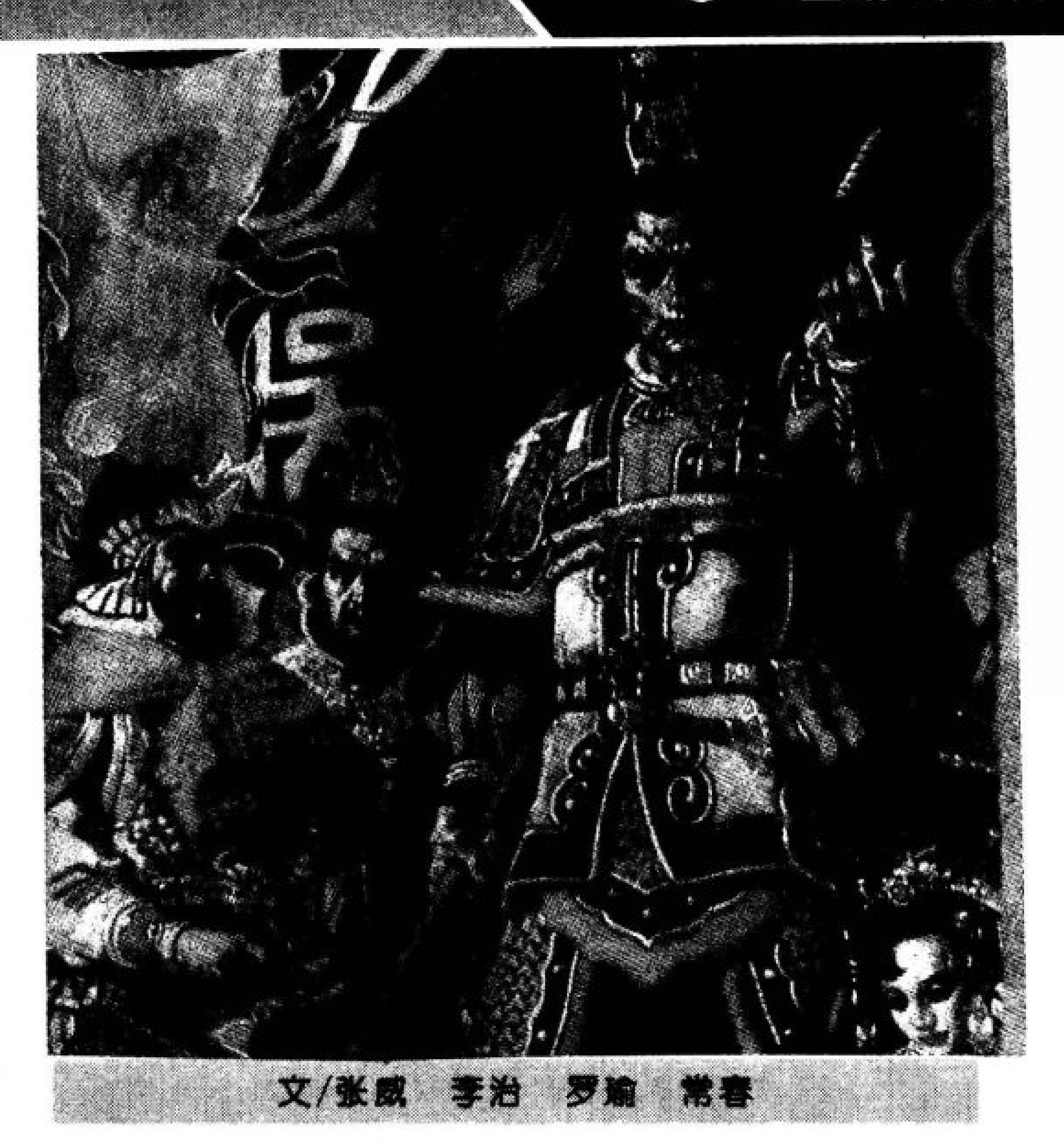
へいのうりょく　训练度

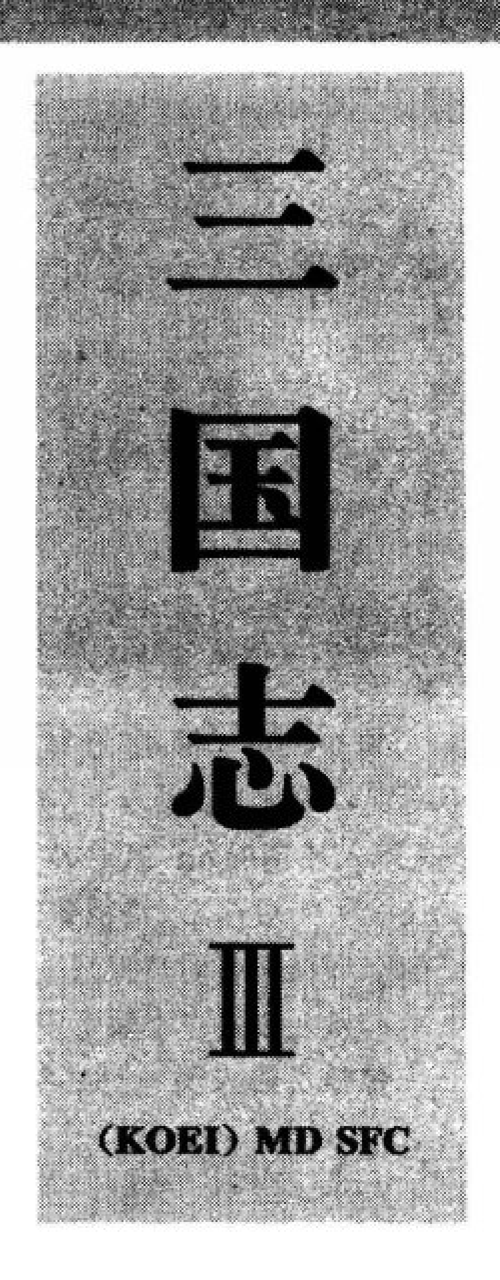
ちゆうせいど　忠诚度

けいけん　经验值

行了，朋友，指令表交代完毕，你现在等于青龙偃月刀在手喽，至于怎么去统一天下，切记：勿骄勿躁（尤其本游戏战争时运行速度太慢，碰上个急性子，非把机器砸了不可）！

责任编辑：王猷





文/张威　李治　罗瑜　常春

光荣《三国志Ⅲ》出场人物多达531位,除去它的小兄弟《三国志Ⅳ》和莫名其妙的《天舞》(1000多人物,相当一部分《三国演义》和《三国志》里都找不到),可算是第一位的洋洋大观。每位人物的状态值除忠诚、年龄、武力、魅力外,又增加了陆指、水指,并将知力区分为政治和知力(战术使用能力)两项。陆指、水指和知力比武力更为重要,因此在前作中天下无敌的吕布,在Ⅲ代中因其有勇无谋,只能算作一位作用并不大的二级武将喽。

按下START键,机器给出三个选项:1. 新そくゲームを始める(新游戏开始)2.データをロードする(读取存盘)3. 武将データを登録する(自设武将资料登录)。开始新游戏,选定游戏人数,择定年代,挑好主人公,然后机器又会询问:1.レベル(难度,包括初级和上级)2.モード(模式,如选史实则人物出现地点固定,选仮想即假想,则人物不一定在其老家出现)3. 战争(是否观看机器指挥的战争,见る为看,不见即不看)。

本游戏指令表极为复杂,现排列如下:

1. 军事,包括移动、战争、训练(提高训练度)、输送、征兵、编成(变动每一将领掌握的士兵数量)、准备(提高士气)、募兵(比征兵花钱多,募得的士兵训练度、士气等比征得的为高;征兵依靠武将武力,募兵依靠武将魅力)、建造(建造船只——斗舰、蒙冲和走舸、无船只则不能水战或经过赤壁等水上的重要战场)。

2. 人事,包括搜索(搜寻人才和宝物)、施そ(施舍百姓钱、粮,以提高人民忠诚度)、解雇(解雇无用的将领)、登用(只能登用本国和邻国的武将)、委任(由军师、将军驻守的城市,可用此指令让他自己管理,由文官、武官驻守的城市则自动进入委任状态)、没收(收回赏给将领的宝物,当然对方的忠诚度会下降)、褒美(奖赏将领,可赏金、书或宝物)、任命(改变将领属性,属性除君主不可改变外,还包括军师、将军、文官、武官四种)。

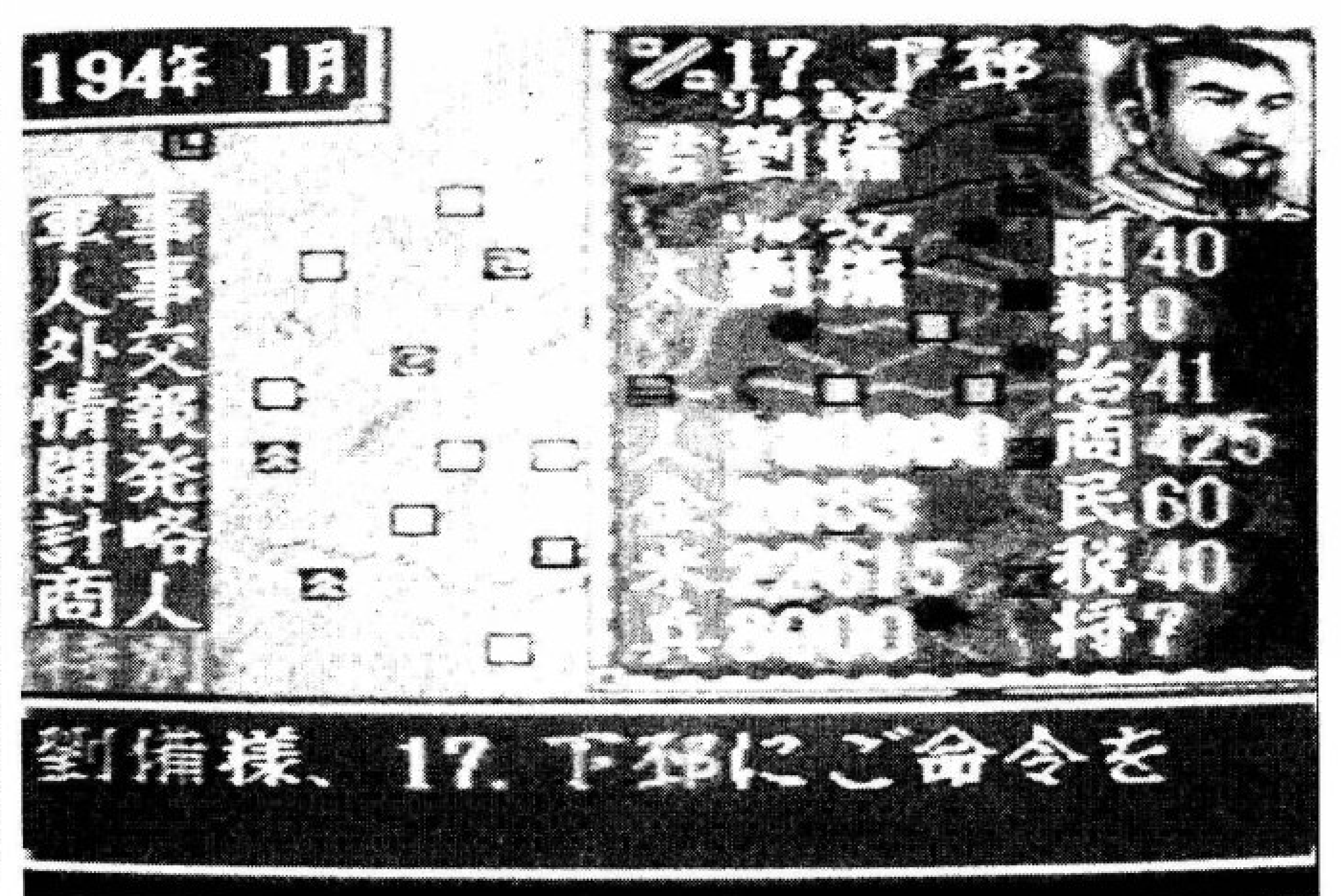
3. 外交,包括同盟(即结盟,以下外交指令大都必须结盟后施行)、交换(兵马、宝物、金、米等的交换)、破弃(盟约破坏,如对方对你的敌对度在30以下,破弃盟约会降低本方将领的忠诚度,慎用,慎用!)、共同(约定共同进攻某一君主)、援助(请求对方援助金、米、兵、马等)、停战(请求结束进行中的战争,攻方撤兵,剩余钱粮可带走)、劝告(劝某一君主投降,这条和停战不必非向盟国施行)。

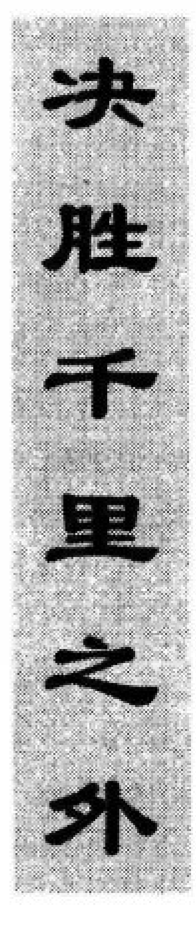
4. 情报,包括密侦(他国情况,必须派文官或武官六个月长期密侦,才能彻底了解)、自国、他国、属领(自己的领地列表)、整列(将领情报表按武力、魅力或其它数值排列先后)、战场(各主要战场掌握在谁的手中)。

5. 开发,包括土地(开发土地值)、耕作(春耕才能秋

统一天下　制霸中原　英雄们的会串







收)、治水(减少水灾的可能性并提高灌溉度)、商业。

6. 计略,包括埋伏(把将领埋伏到他国做内应)、作战(说动他国将领临阵叛变)、伪书(降低他国将领忠诚度)、二虎(鼓动两国相争,自己好收渔翁之利)、驱虎(驱使某国进攻另一国)。

7. 商人,包括米壳(卖米)、米買(买米)、武器(购买武器,包括弩和强弩)、军马(购买马匹)。

8. 特别,包括放浪(放弃原有地盘,到处流浪,寻机起事)、治疗(治疗受伤和得病的将领)、征收(收临时税,一年只能使用一次,会降低人民忠诚度)、税率(改变税率)。

另外,还可调出系统指令(MD上是按START键),包括中断(终了、セーブ即存盘或ロード即取盘)、表示(运行速度)、战争(是否观看机器控制的战争)。

战争指令:1. 移动;2. 攻击,包括通常、一齐(只有将军能使)、奇袭、弓矢(只有弩兵和强弩兵可用)、火矢(雨天不能使用)、突击、一骑(即挑战,对城中将领无法使用);3. 计略,包括火计(雨天不能使用)、伏兵、说得(说动敌方将领倒戈,包括对本方埋伏将领,施过作敌计的对方将领及一般敌将施计)、同仕(使敌军互相攻击)、伪令(使敌军无法行动);4. 情报(查看昧方即本方不耗指令,查看敌即敌方要耗费一轮指令);5. 退却(退却时,某些兵力不足或体力极低的将领可能被擒);6. 出阵(调出未出阵的将领);7. 委任(由机器控制本方行动)。

如君主流浪,则有三项指令可供选择:1. 移动、2. 情报、3. 举兵(只有在空白城市才可揭竿再起)。

有时可搜索到宝物(アイテム),赏给将领,可提高其忠诚度和某些能力值。宝物计有:

宝物	效果
1. 太平要术の书	知力+5,政治+5
2. 孙子の兵法书	知力+8,政治+5
3. 孟德新书	知力+8,政治+5
4. 倚天剑	武力+8
5. 青钉剑	武力+10
6. 青龙偃月刀	武力+5
7. 赤兔马	机动力+2
8. 的卢	机动力+1
9. 爪黄飞电	机动力+1
10. 七星宝剑	武力+2
11. 玉玺	魅力→100,政治+15
12. 通甲天书三卷	知力+6,政治+5

当然,玉玺不能赏人,它会自动给君主加值的。有时,打一场胜仗,也能从敌方手中取得宝物。

《三国志Ⅱ》各项数值和指令极为复杂,故使许多玩友畏难而退。但是不要紧,假如阁下想玩得轻松一点,也有捷径可走:

1. 快速移动法。由于死规定只能在相邻城市移动,给远距离调人带来不便。但可将待移动之将领先埋伏出去,再"撤退"到想移动的目标城。不过此法不可用于运兵(埋伏的将领不能带兵)。

2. 快速提高忠诚度法。大多数被俘的将领忠诚度都很低,赏钱赏书实在太慢,奖赏宝物又没有那么多。此时可将此人移至一个四周都是你的地盘的城内,再用解雇

在乱世中闪烁的群星由你指挥

军师如云 猛将如雨的年代

指令将其解雇，他将会以在野将领的形式出现在邻近的城市中，再将其登用出来，则忠诚度相对较高。

3. 安全降级法。有时为了长期行使密侦、开发和训练指令的需要，要将一些军师降成文官，将军降成武官。但直接降职会减低其忠诚度。此时可将他先埋伏出去，再撤退回来，即可重新任命职务，其忠诚度不变。

4. 高效援助法。在较早的年代中，靠请求援助提高金、米和兵马是很省心的。援助首先可正确选择盟国。乐于施舍的国家主要有两种情况。一是没有军师的国家，如马腾、袁术，这种国家可请求援助兵马，但一般只有一次成功的机会，不能贪得无厌，屡屡开口；二是地域广大而君主能力较弱的国家，如刘璋、刘禅等，请他们援助金、米一般能有大的收获。其次，援助要注意对象和时间，如马腾有金、马和兵，袁术有米和兵，刘璋有金和米，并且一月求金，七月求米，年底则大家都很拮据，难有所成。

5. 正确解盟法。如果进攻同盟国或盟国对你的敌对度在 30 以下时随意破弃，则本方将领忠诚度和士气都会下降。你可先采取外交中的劝告(劝其降服)指令，则对方对你的敌对度立刻飞跃上 30，百试百灵。

6. 貂婵寻找法。在假想方式下，得到骑赤兔马的吕布和挎七星剑的王允，连同君主一齐移到长安，再将属下各城将官忠诚度和士兵训练度、士气及民忠、治水都调满，税收调至 25，每月派人搜索。于是，在 193 至 195 年间，王允就会献上“女儿”貂婵。貂婵魅力是一百，劝降忠诚度 92 以下的将领，无往而不利。

7. 青囊书巧取法。在南方一些城市中，当有人受伤或害瘟疫时，将魅力最高的部下变成文官执行“治疗”指令三个月。三月后，华佗将来见你，并有可能献上青囊书。从此后，君主所在城市将不会发生瘟疫，受伤将领也会不治而愈。如华佗不献书也不要紧，取存盘，然后反复做几次，定有收获。

8. 人口增长法。城市人口与钱粮收成密切相关，那么，如何快速增长所在城的人口呢？首先要多聘用人才，然后给无用的武官充满兵源，再实行解雇指令。此时，城市人口将会相应增长，但实际上你的士兵却并未减少，机器会询问把兵马另外分配给谁。如此多来几回，连新野这种弹丸之地，人口数也会超过长安、襄阳等名城。

9. 二张、诸葛出山法。时期二，史实模式，选择孙权，一直到 196 年 1 月不要发动战争。这时朱治会建议用玉玺为抵押向袁术借兵，照此行事，周瑜即会推荐“江东二张”。孙权亲自寻找，即可得到张昭和张纮。时期三，史实模式，选择刘备，一直到 206 年 12 月不要发动战争。这样 207 年 1 月司马徽会推荐诸葛亮，刘备“三顾茅庐”，定能得见。

10. 迅速提高士气法。让将领只带一个兵进行训练，然后在同一月内再用编成增加其兵力，则下个月，此将领训练度变成 100，士气变成 70。

真是惊人的秘技，依之而行，天下如在掌中！不过，我想真正的 SLG 迷是不会理会捷径的，他们一定会脚踏实地，一步步去取得真正的胜利。

责任编辑：王歆



充分施展你的将才与谋略



天下大势，分久必合，合久必分。

东汉末年，政治腐败，群雄纷起。称王称霸的斗争，风起云涌，波澜壮阔，于此乱世之中，手提三尺宝剑，崛起于天下一隅，发号施令，四处征战，逐鹿中原，扫灭群雄，一统中国。显尽男儿本身，英雄气慨，重现霸王至尊无上的风范。这就是任天堂游戏《三国志Ⅱ．霸王的大陆》所表现的。在这里，你将一展雄才大略，实现生平的宏伟抱负。

一　前　言

近年来历史战略游戏，深受玩家的欢迎，NAMCO 制作的“三国志Ⅱ——霸王的大陆”就是其中的精品之一。在画面效果上，它是不如 SEGA 和超任那么气势恢宏，但那独特的构思，趣味盎然神奇的小秘密，独具匠心。在任天堂众多仿真模拟游戏中不可多得，深值一玩。但因指令都是日文，让人伤透了脑筋。我和朋友们熟玩已久，颇有一番心得。甘愿分公之于众，以会天下的知音。

崛起于乱世
逐鹿在中原
显英雄本色
现霸王雄风

二　进入游戏

“三国志Ⅱ”的标题出现后，按一下“START”键，屏幕上会出现“1 PLAYER，2 PLAYER，连续”的字样。用上下键选择，“START”键确定。由于本卡玩起来历时较长，卡内有“CR 2032”型 3V Li—Mn 电池一节，可保证卡离机后保持 4—5 个月的记忆，便于游戏者随时存取。

选择“1 PLAYER”后，随之出现“LEVEL1. 2. 3”的选项，再以“START”确定，就出现了君主选择画面，君主共七个，每个名字后的“凸”字色块乘

劉備	×1	曹操	×2
孫策	×4	袁紹	×3
馬騰	×3	劉璋	×4
董卓	×2		

以数字，代表游戏开始时所占领的城市。这七名君主分别是：刘备、曹操、孙策、袁绍、马腾、刘璋、董卓。（注意，游戏者可根据自己的爱好加以选择，但要知道，君主的名字越靠后，其势力就越难发展。选董卓是最难进行游戏的。）

按 A 键，屏幕一方会显示所选君主的个人资料。选好君主后，就可进行游戏了。

三　键盘操作

A　键：进入指令，确定选项，确定指令。

B　键：取消上一个指令，在全局和作战地图中可用来观察将领情况。

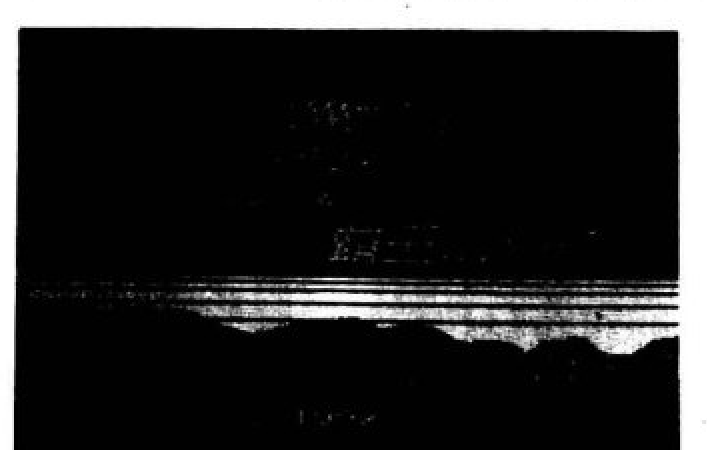
方向键：选择选项。

选择键：在全局图中查看道路通向。

开始键：进入新游戏或进入存盘。

城市状态

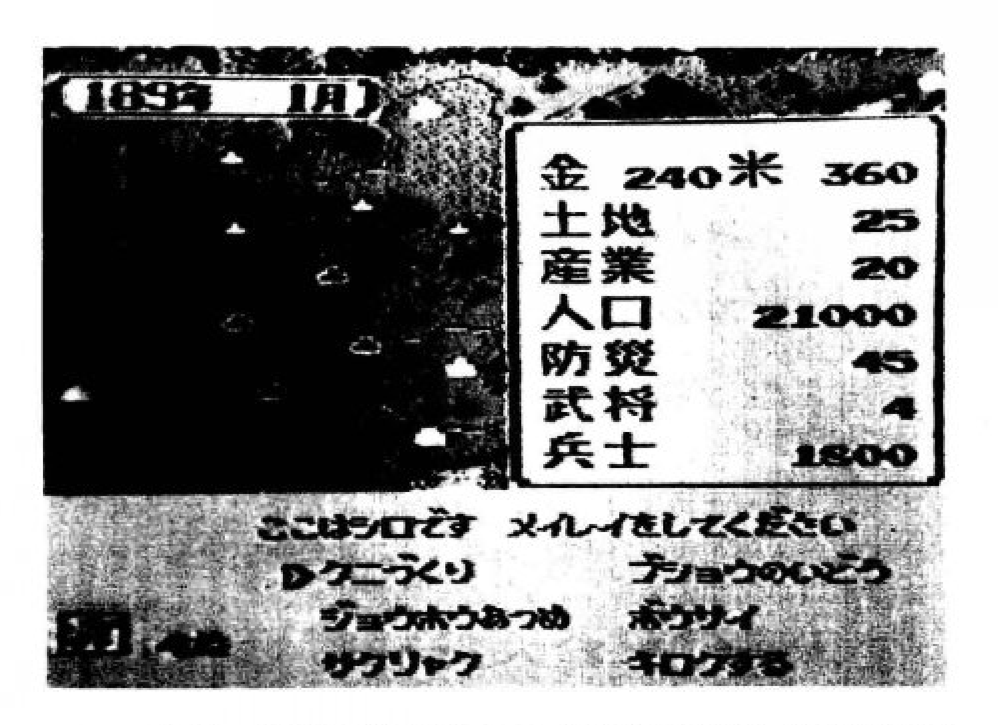




统治度：最高为 100，低于 40 则易发生暴动，使城中金、米、人口及兵员减少，造成巨大损失。可以用开发土地、产业及发放钱、米赏赐百姓的方法提高统治度。

金：即金钱数，是进行许多指令的必备。

米：即粮草数，平时不消耗，在作战中尤为重要。



土地：最高可达到 999，开发程度决定着每年四月收钱的多少。

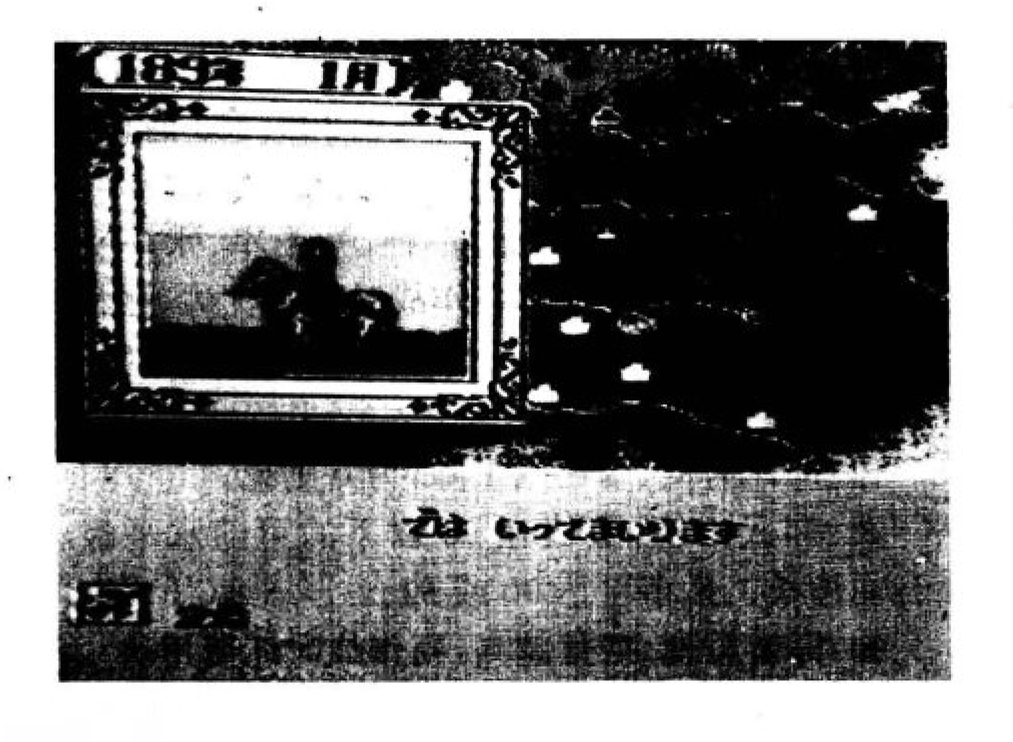
人口：一般在 20000 以上为好。对钱、米的收集都起着作用。

防灾：发生灾情时城市的预防作用，最高为 99，防灾数越高，当每年可能发生的五、六月水灾，八、九月旱灾时，城市损失就越少。

武将数：一座城最多容纳 10 名武将。

游戏指令

游戏指令共有内政、军事、财务和后勤四类，分别以一幅小图表示。



（一）内政　内政指令共 6 个：治理、运兵、寻找、防灾、策略和存盘。

1 治理：分增加土地、增加产业和增加人口三项。选定后，再选执行治理的人，选智力高者，容易见效。

2 运兵：选定后，移动（地图上的）箭头指向目标城市。（必须有道路相通）空城和自己的城均可。然后选定要用调动的人。

3 寻找：应选一名德行值较高的人去找。有时会带回隐居在此城郊外的武将，来扩充自己的力量，有时会找到金、米或宝。

4 防灾：提高城市的防灾力。防灾力到 99 后，发生灾害不会对城市造成伤害了，但防灾力却会下降，必须及时用此指令补充防灾力，再选择智慧高的人去办理。

5 谋略：分结盟，离间和笼络三项。

①结盟：与其他君主缔结互不侵犯条约。选择此令后出现的日文是所有其他君主的名字。选用此令要用智慧较高的人去执行，这是避免腹背受敌或争取时间休养生息的办法。一旦同盟成立，在君主名字的后面会出现一个数字，这是盟约有效的月数，最多为 12 个月。

②离间：降低敌城中某个将领的忠诚度。选此令后，移动箭头任意指向敌方某城（不受道路限制），选择将要离间的敌方将领，然后再选用已方一名智慧高的将领去执行。

③笼络：拉拢劝降敌方忠诚度不高的将领，方法与“离间”相似。

这三个命令如果成功，则已方将领带着笑脸回来汇报，反之，哭丧着脸。

6 存盘：用来记住目前游戏进程，以便下次接着玩。

（二）军事　分出征、征兵、察看和任命太守四项。

1 出征：派兵攻打别人的城市。先移动箭头选择与自己城市有路相连的敌城或空城，再选择已方出城的将领，要带的钱粮，（粮草一定要多带，否则无粮则不战自败。）最后选己方主帅。（如何作战，见“战争须知”中的“作战过程”。）

2 征兵：补充兵士的损耗。每征 100 名士兵，要 20 元钱。征好后，用上下键选择武将，左右键调节兵数。

3 察看：选此令后，将箭头移到别人的城，用 A



键察看城市情况，用上下键察看对方武将情况，B键退出。

4 任命太守：更换本城太守。一般以德行高者居之(不费令的枚数)。



〈三〉财务　分运输和赏赐两项。

1 运输：调动钱、米和宝到别的城。(方法与“运兵”相同。)

2 赏赐：分赏将领和赏市民两种。赏将领以钱和宝，提高其忠诚度；赏市民以钱和米，提高统治度。要想将领忠诚度上升得快，君主的德行值要高(90 以上)，要想统治度升得快，太守的德行值也要高。

〈四〉后勤　分武库、学习、治伤和经商四项，各以一幅小画表示。(小城只有三项或更少)，它们都在一座城中执行，每执行一项费一枚命令。

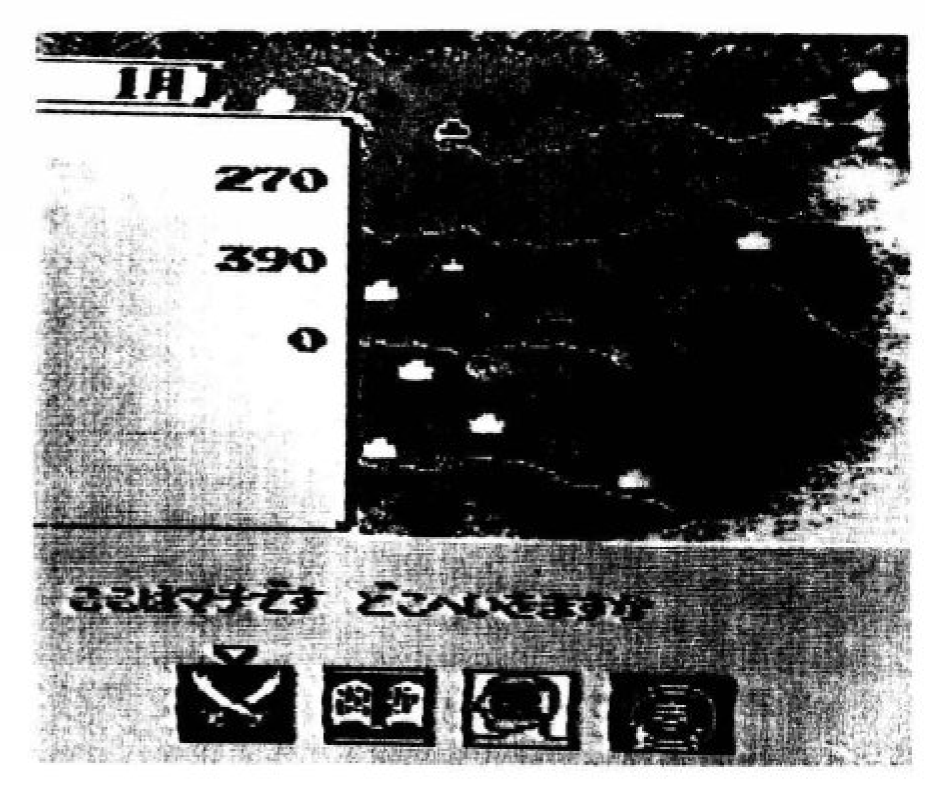
1 武库：分剑、枪、刀和防具四类，价格高低不一，越贵越好。

①剑：短剑、长剑、破斩剑、大剑。

②枪：矛、双戟、单钩枪、战斧、双钩枪、方天画戟。

③刀：飞刀、眉尖刀、三尖刀、钩镰刀、偃月刀、凤嘴刀。

④防具：纶巾、兜、护手、硬皮、鹤氅、甲胄。



2 学习：增长将领的智慧。通过学习，将领们的智慧都可达到 80 以上。

3 治伤：恢复伤员的体力。将领受了伤，通过治伤恢复体力。

4 经商：分经营米和宝物两种。能买米也能卖米，每个城市的米价不一样，可别吃亏。宝只能卖，一个值 1000 元。

武将资料

姓名：(日文)

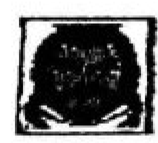
水平：共 8 级，随经验值的提高而增长。军队的战斗力也相应提高。经验值为 0 时，水平为 1，以后，经验在 20、40、70、100、150、200、300 时，水平各长一级。

军种：该将所率士兵的军种，分山军、水军和平军(平原军)三种。三军在作战时各有优劣，在相应地形消耗机动点不同。一名将领最多能带 1000 名士兵。

体：即体力值，受伤则下降，为 0 则死。

武：即武力值，数值在 90 以下的可随水平级上升而增长。最多可达 90 或 91。

知：即智慧度，智慧越高，则作战时能使用的



ソウソウ　体 82 徳 97
－レベル 2－ 知 89 忠 －－
山軍 1000 武 84 経 20
※:破斬剣　A:甲胄

计策就越多，成功率也越高。智慧度低于 80 的，可通过学习来提高，最高可达 90。

德：即德行值，亦即领袖魅力。君主的德行值一般应在 90 以上，如果太低，则部下不易忠心。容易被敌国使反间计笼络走人才。

忠：即忠诚度。在 90 以上最好，不会叛变。如果低于 75，则在作战时有通敌叛逃的危险。平时可以通过赏赐的办法提高其忠诚度。

经：即经验值。只能通过作战来提高。对武将水平、武力、计策的数目，使计的成功率以及避免中计率起很大作用。

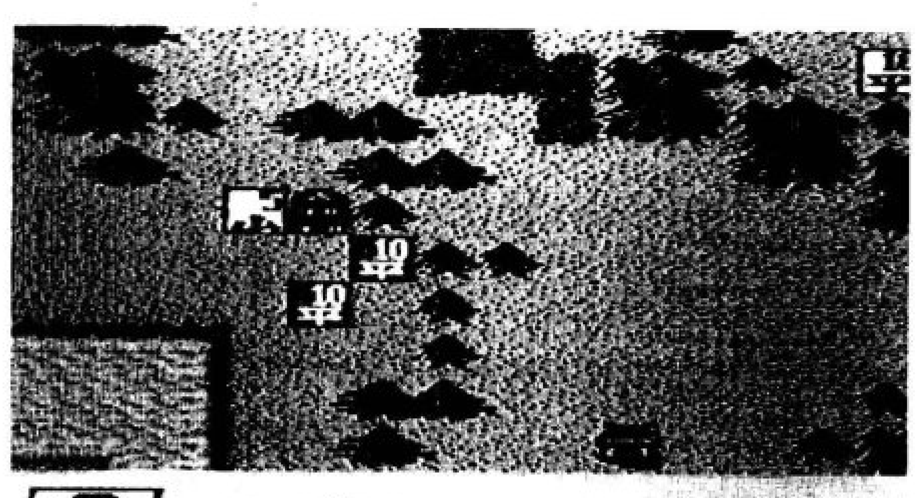
兵器：目前所使的武器。为将官所独有，以后可在城中花钱购买较好的。装备是否精良，主要在单挑中起作用。

防具：同兵器。

战争须知

〈一〉出征　当选定并执行军事指令中的“出征”后，画面将转入战斗画面。中原地图变成了某城郊的地图。其中，以红、白小方块分别代表双方的军队。红色是敌方，白色是我方。方块上带有小花的是主帅，是全军的中心，主帅一败，其余人自动败阵。

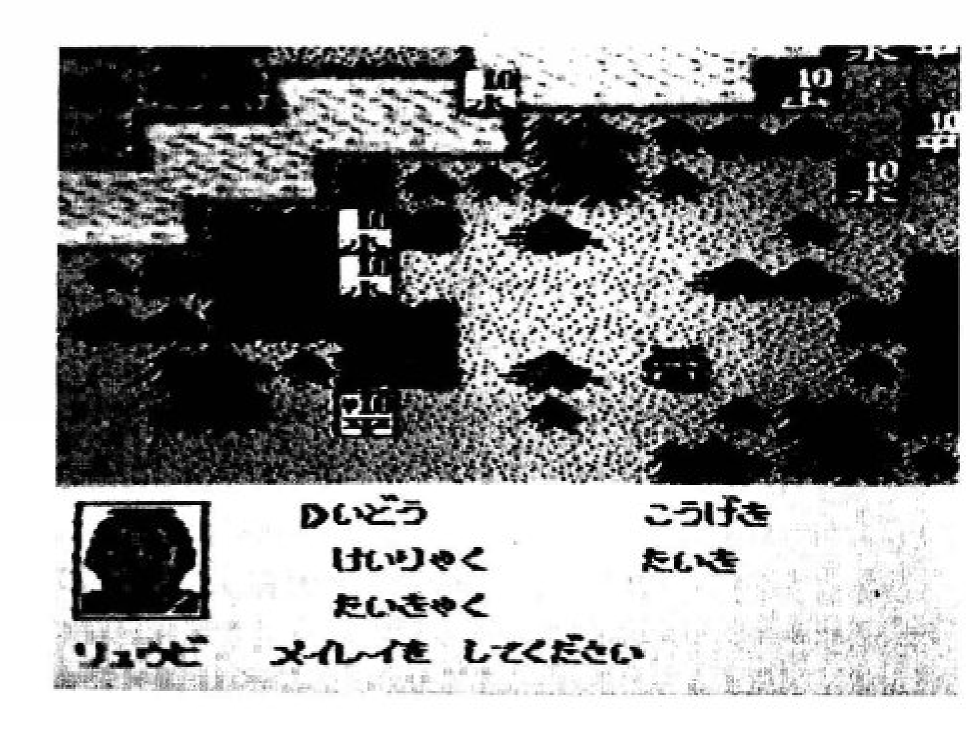
在战斗画面的右上角显示有“××日、机××、金××、米×××”。其中，“机××”(机动点)是每天能干事情的总数值。每干一件事，所耗机动





点数量不一。当机动点耗光或所剩不足以再干一件事时，就要选用“结束”指令了。“机××”的多少和已方的兵士数多少有关。

战斗力共有“行军”、“计策”、“撤兵”、“进攻”



和“结束(当天指令)”等五个。

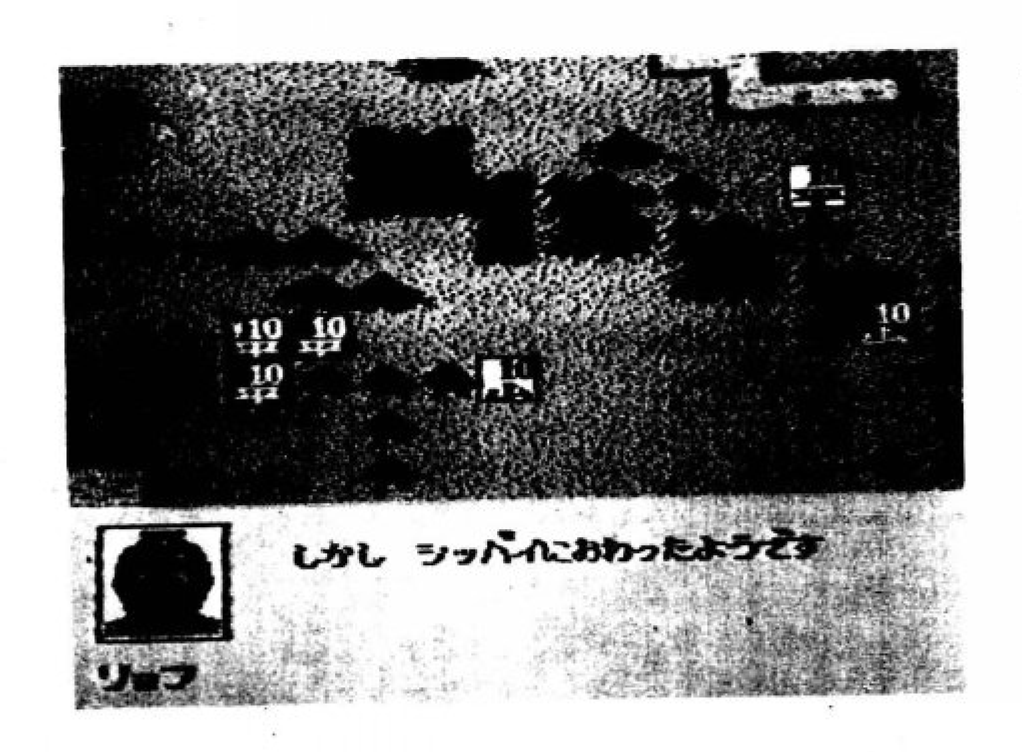
现在，两军都摊开了阵势，但还没接触。要用“行军”指令操纵部队向对方城市推进。不同的机动点数目。安排停当后，可以把箭头移到敌将处，按 B 键察看该将的各项数据。知已知彼，才能百战不殆！

一旦双方军队相距不过五步时，就可以使用计策了。先根据地形从十六条计策中选计，再把箭头指向要施计的敌军。

两军一旦贴上，就可以用“进攻”指令了。这时可以从长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种阵形中选用某种阵形。然后，选择步兵、骑兵和弓箭手诸兵种的运动方式。其中有“前进、后退、待机、包围”等四种。包围是用来生擒敌将的。在两军厮杀时，如想改变部队的进攻方式，如从“前进”改为“后退”或“待机”，就用 A 键中断战斗，用方向键改变。此外已方将领还多出一种方式——“战术”。共困缚、挑战、强弩、士气向上、火矢和爆炎等六种。

当双方将领由于挑战，或向前冲杀时碰到了一起，画面就会从战阵对垒场转成了两将决斗的单挑场面。单挑场面共有轻击、重击、劝降、逃跑、投降、查看和死战等七项。要根据具体情况加以选用。

战斗的基本过程就是这样，具体情况具体分析。作战有时难免失利，这时只好撤兵。如果用主帅下令，则所有将领全部撤回。选用此指令后，将

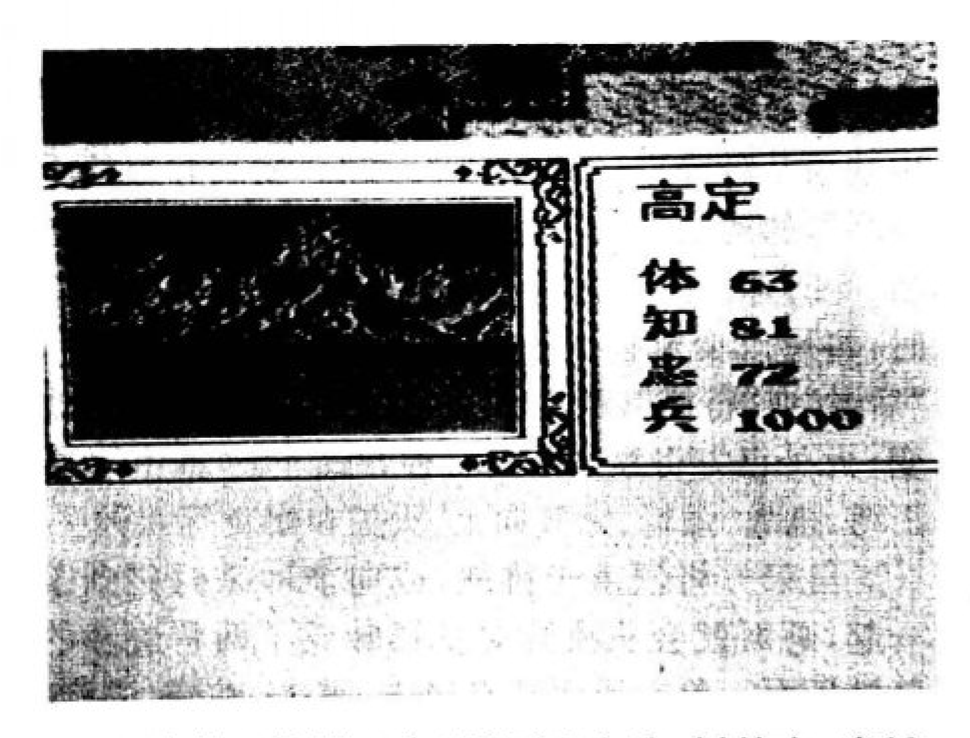


出现所能撤的城市的名字，后边数字是城市中有几员我军将领。选定城市，再选，由谁撤入该城。回来好好整修，以便再战。

作战的基本过程就是这样。“用兵之妙，存乎一心。”战局千变万化，具体问题具体分析。下面将具体介绍“计策”“ 阵形”“战术”和“单挑”指令。

〈二〉计策　共 16 条，根据智慧度的高低来决定多少。经常使计可使将领掌握新的计策。

1 火计：（耗机动点 6 点）。适用于平原，树林中（指敌军所处地形，以下皆同）。杀伤敌人士兵。将领智慧度要达 80—85。



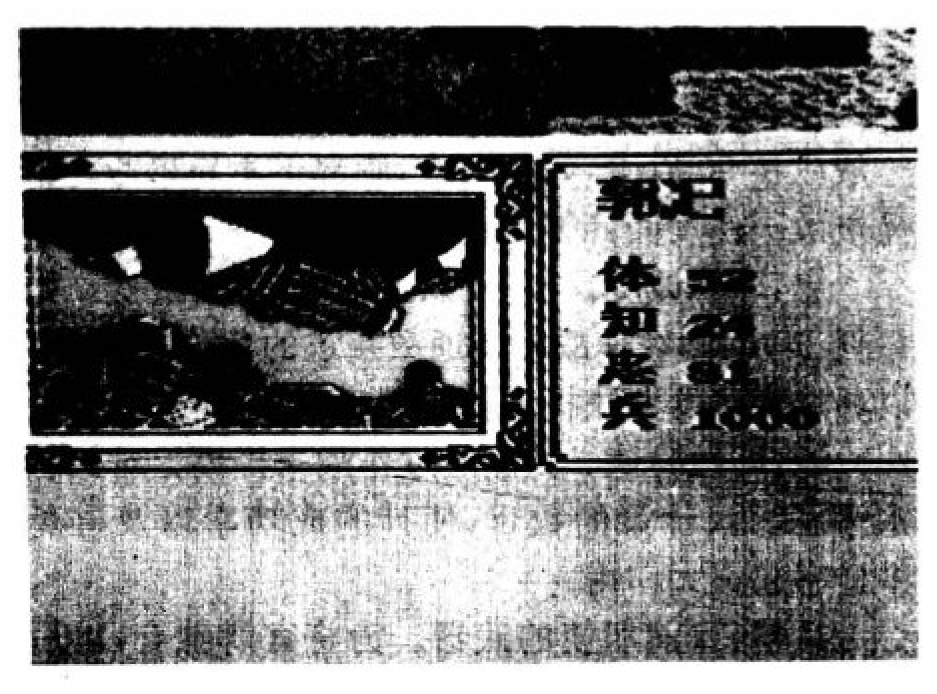
2 陷井：（耗机 5 点）适用于山地、树林中，降低敌将体力。将领智慧度要达 80—85。

3 虚兵：（耗机 6 点）适用于山地、树林中，减缓敌军行军速度。将领智慧度要达 80—85。

4 要击：（耗机 6 点）适用于山地、树林。伏击对方人马。但武力值低的文官使此计效果不佳。将领智慧度要达 80—85。

5 乱水：（耗机 7 点）适用于水中，杀伤对方人马。将领智慧度要达 80—85。

6 火箭：（耗机 8 点）只适用于敌军主帅，烧毁敌粮草，使敌无粮自败。将领智慧度要达 80—85。

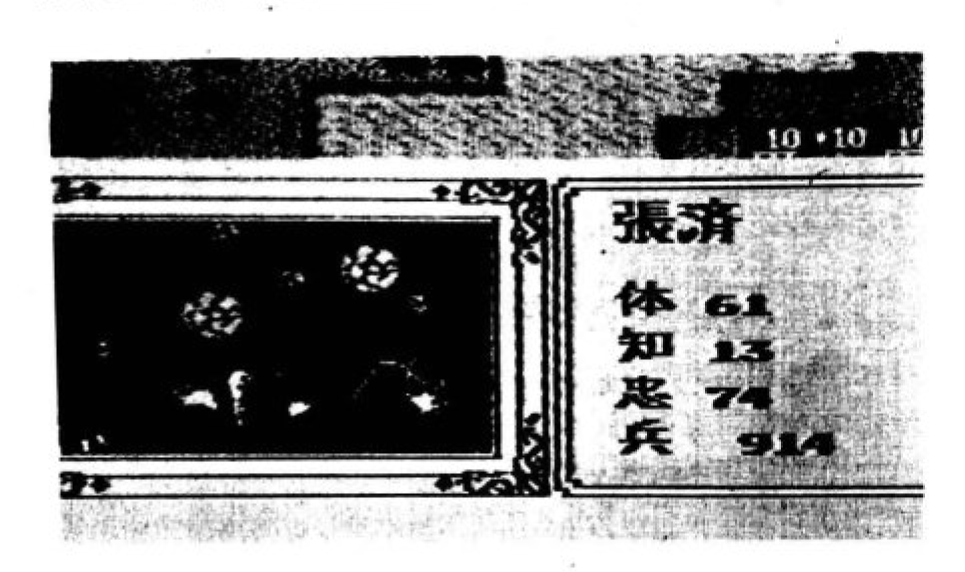


7 伪击转杀：（耗机 8 点）我军需紧贴敌方主城时使用，杀伤敌人守城的人马。将领智慧度要达 80—85。

8 共杀：（耗机 8 点）在山地和树林中，敌军两支以上部队靠在一起时，只要对其中一支部队施计，与之接触的敌军也均被杀伤。威力很大。将领智慧度要达 80—85。

9 笼络：（耗机 10 点）敌方将领忠诚度低于 70，就有可能成功，可多试几次，成功后，敌方这支部队倒戈，归我方统率，但可惜忠诚度并不高，有可能再被敌方笼络回去，要小心。将领智慧度要达 85—90。

10 落石：（耗机 10 点）。我军在山地，敌军紧靠我军或我军守城城下时使用，杀伤敌士兵，降低敌将体力。将领智慧度要达 85—90。



11 连环:(耗机 10 点)当几支敌军在水中挨在一起时,对其中一支部队施用,而与其相邻的所有敌军全部动弹不得。但无杀伤力。将领智慧度要达 90—97。

12 十面埋伏:(耗机 10 点)在大片树林中,对自己使用此计,己方先减 100 人,但一旦敌军也进入此林中,则伤亡惨重。将领智慧度要达 90—97。

13 水攻:(耗机 12 点)相当于水中的共杀。将领智慧度要达 90—97。

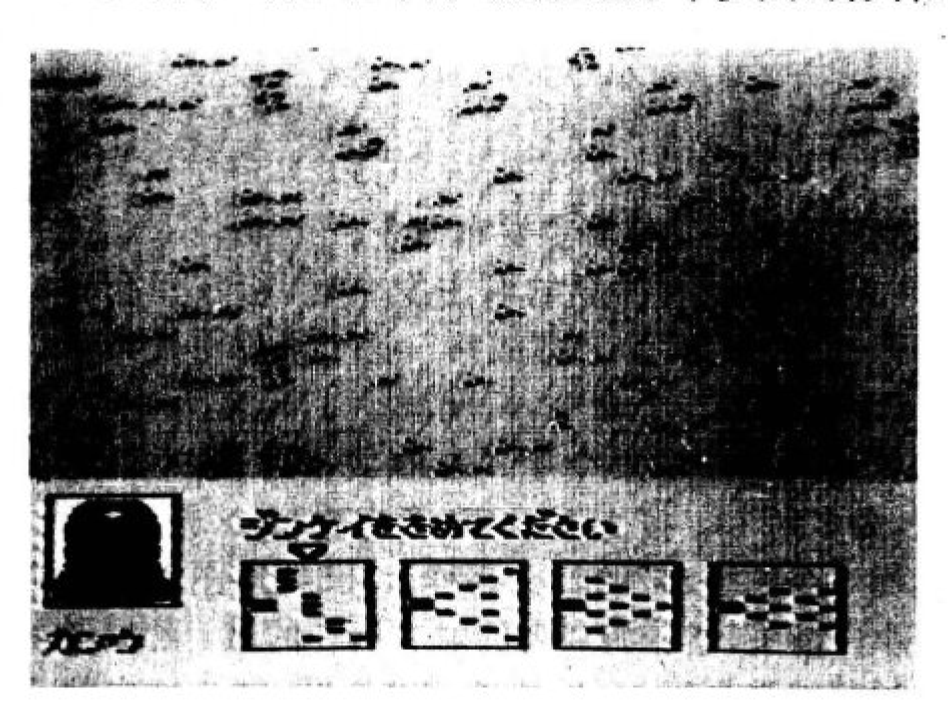
14 连弩:(耗机 10 点)我军守城时使用,杀伤力相当大。将领智慧度要达 90—97。

15 劫火:(耗机 12 点)适用于平原和树林中挨在一起的敌军,对其中任一支部队施用,则所有部队都遭杀伤。威力巨大,类似于三国中的"火烧连营"。将领智慧度要在 98 以上。(仅周瑜、司马懿、庞统和诸葛亮四个能使)

16 奇门遁甲:(耗机 10 点)适用于山地、树林和平原。一施此计,敌军则困在原地不能动弹,每日减少 100 名士兵。仅诸葛亮一人会使。

计策一旦成功,我方将领会露出笑脸;不成功,就紧锁双眉。反之,对方对我军施计,我军防守住了,将领会笑逐颜开;若中了敌计,死伤了人,就拉长了脸。

(三)阵形　阵形共有长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种。在布阵时要注意手下步兵,骑兵和



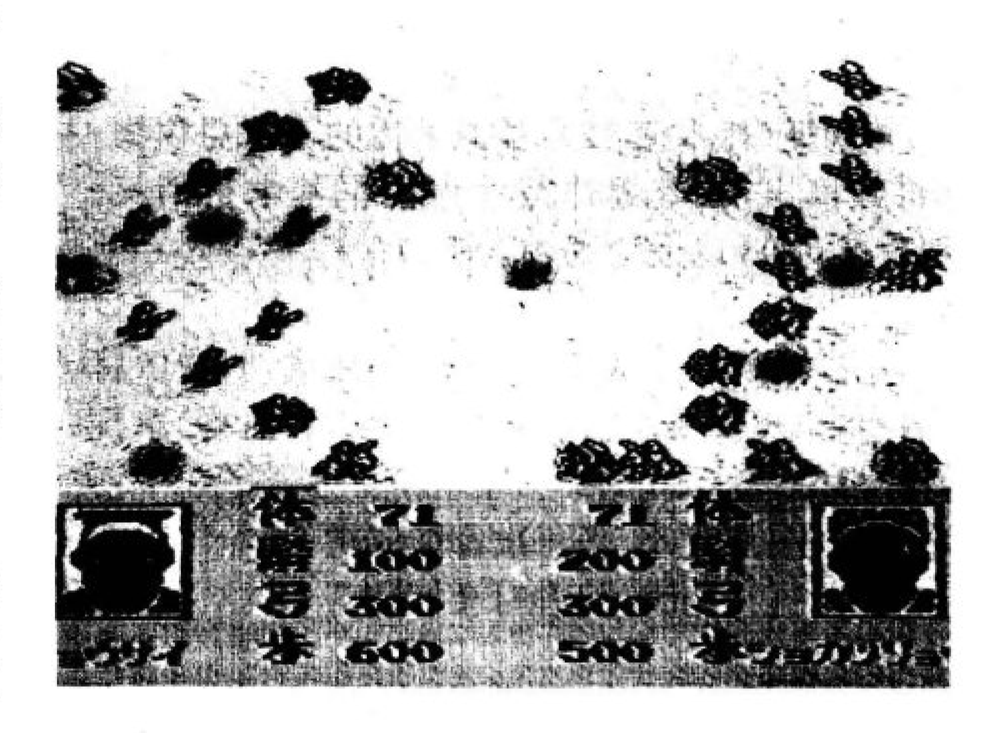
弓箭手的合理运用。将领的水平级越高,则骑兵和弓箭手占的比例就越高。不同战斗力、水平级的将领选择什么样的阵形对达到什么样的目的是至关重要的。选错阵形有可能全军覆没。

1 长蛇阵:骑兵布于一翼,另一翼采取守势。攻城战中,若骑兵有百人左右,用此阵可减少骑兵伤亡,较有利。阵战中,若骑兵在三四百左右,用此阵则使骑兵一气冲到对方将领跟前,包抄擒杀,常常还未进行激烈战斗,就击毙敌将,夺取胜利。

2 鹤翼阵:两翼骑兵锐进。中央弓、步兵取守势。攻城战中,若骑兵在 200 人以上,多用此阵,两翼突杀,效果最佳。阵战中,此阵集攻防于一体,既能杀伤敌人有生力量,也给敌将以极大威胁。

3 锋矢阵:骑兵中央突进,诸兵种成扇形跟进。此阵有很大气魄,骑兵奋勇冲锋,但伤亡也不小。如在敌军数量较少时,可用以快速冲锋,擒拿敌将。

4 铁钺阵:骑兵冲锋在前,弓兵跟进,步兵压阵,能较好保护将领,诸兵种互调好,但大多容易



引起混战场面,杀得七零八落。在敌军数量少时,用来擒拿敌将就不错了。

(四)战术　当布好阵势发动攻击时,士兵有四项攻击指令:前进、待机、包围和后退。将领则多一项战术指令。战术各有不同的战术值,采取什么战术由将领的智慧度决定。

1 困缚(耗术值 3):止住对方将领,不使其逃走。

2 挑战(耗术值 5):向敌将发出一对一的邀战。

3 强弩(耗术值 7):使弓箭手的弓箭射程提高一半。

4 士气向上(耗术值 8):使步、骑兵的杀伤力



提高一半。

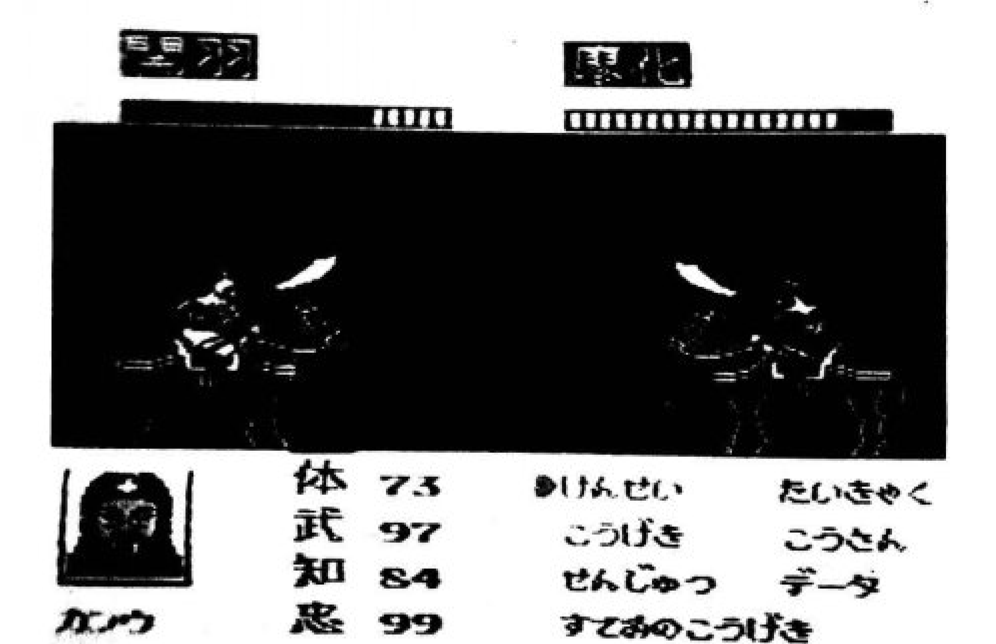
5 火矢（耗术值 10）：使弓箭手杀伤力提高一半。

6 爆炎（耗术值 12）：类似手雷的不可思议物，由将领掷出，在其爆炸范围内敌军基本被消灭。（智慧度在 93 以上的人才能使。）

〈五〉单挑　在战斗中，如果挑战成功，或两将相遇，将出现单挑画面显示将领姓名和血格，单挑的指令共七条。

1 轻击：威力小，但每次都能成功。

2 重击：威力大，但有时会打空。



3 劝降：分解斗和劝降两种。解斗是劝说对方退出单挑，撤兵后退。劝降要用 100 金拉拢。成功与否取决于我方将领的体力、智慧和德行等情况。

4 逃跑：打不过时拔马就跑。要跑早跑，因为逃跑会减体力值。

5 投降：可耻之举。但有时为了保命，只有如此，过后再想办法拉拢过来。

6 查看：查看双方武力、体力及装备等情况。

7 死战：威力极大，但很不容易成功，而且每次打完自己的体力都会下降，一定要慎用，不到万不得已，不能使。

实战攻略

〈一〉游戏过程

游戏开始后，画面上会出现一幅中原地图，图上的不同颜色的“凸”字块代表不同君主占领的城市。其中白色“凸”块表示无君主的空城。游戏者的任务就是用自己所选的君主去打败其他君主，最后占领所有三十一座城，统一中原。

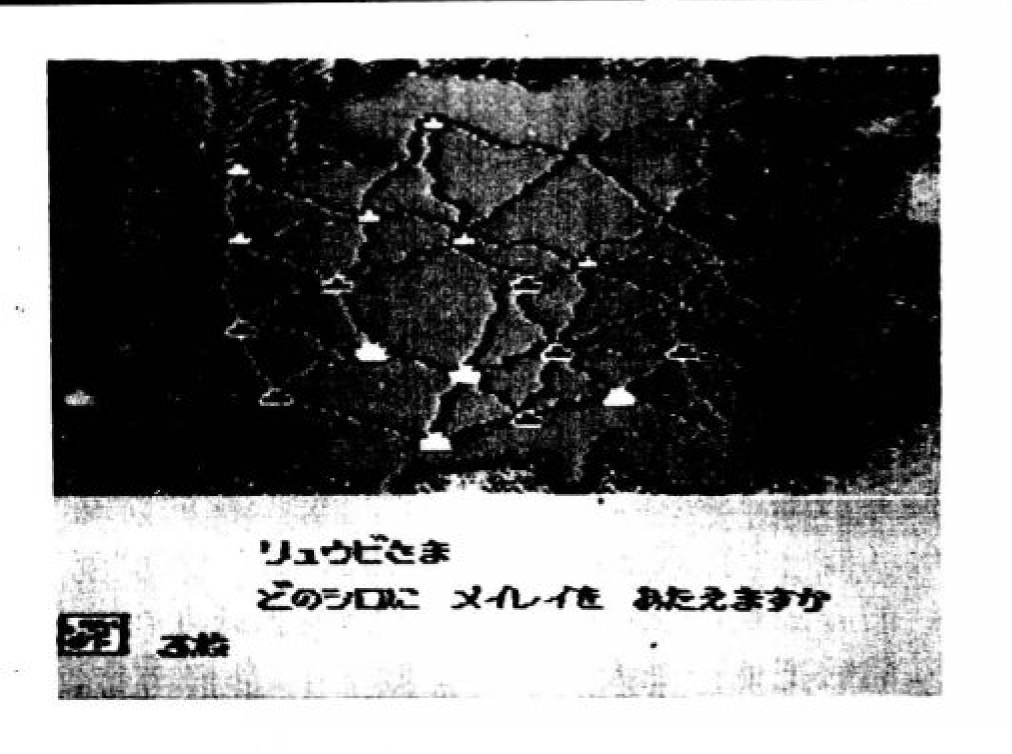
屏幕左上角有“189 年 1 月”的字样，这是目前的时间，随着游戏的进行，向后推移。地图下方指令栏中会时常出现“××军，战略中”的汉字，这是



游戏机在操纵其他君主发布命令。

轮到游戏者操纵的君主发令时，指令栏会有一行日文，意为“××军战略”，这个月你可发布 X 个命令，每发一个命令，X 就减少 1，X 变为 0 时，就轮到其他君主发令了。占的城市越多，X 就越大，最多到 13。按一下 A 键，会出现“××殿下，请选择下令的城市”的日文字样。此时，地图中有一个小白箭头，指着游戏者的君主所在的城。游戏者此时若按选择键，会出现城市交通图，城与城之间有道路相连。要注意，在以后出兵、调粮、运兵时，只能顺着道路走，若城与城之间无路，就要绕道而行了。再按选择键恢复原状。

移动小箭头指着属于自己的要发布命令的城市后，再按 A 键，屏幕左方会出现城市状态表。屏



幕下方指令栏中会出现四幅小图画，分别代表内政、军事、财务和后勤四种指令。你可以用它们发号施令，攻城掠地，一展自己的政治、军事才能，实现生平的宏伟抱负。

经过一番苦心经营，当占领所有城市后，根据不同的统一程度，出现三种不同的结束画面。要想达到最高等级，每个将领忠诚度都必须在 90 以



上，每个城市的土地、产业、人口应分别在 200、200、25000 以上，统治度都是 100。这样才是比较理想的。希望诸位玩友最终能登上“中原的霸主”的宝座。

〈二〉攻略常识

1 有时在轮到你行使指令时，你手下智慧度最高的将领会露脸出来说一段话，这是告诉你，你手下有的将领受了敌人的离间，忠诚度下降了，或是被别人收买走了，希望你查看一下。

2 有时轮到你行使指令时，会出现一行文字，这是告诉你，你手下有将领病死了。

3 有时在别的君主战略时，会有其将领露出脸来说话，送上若干粮米，这是想与你结盟，即几个月内不能进行战事。你可以答应也可以拒绝。

4 有时会出现别的君主互相攻击的情况。（也可能攻击你），他们的战斗结果会有显示的，这时可是个捡便宜的好机会。因为战胜的一方往往会捉走几名败方的将领。这些人本领不差，可忠诚度低。你只需用“笼络”的指令，就可以把他们劝过来。再赏赐一番，就会成为你的得力人才。

5 有时在你行使指令前会出现三行日文，并伴随一个新面孔出现，那是有将领自动向你报到，并随即出现。

6 当寻到人才时，将领头像会出现，如果出现两行日文，表示他愿意应召，成为你的部下；如果出现三行日文则表示他不愿应召，一般这样的将领能力较高，你可以下个月再试，有时会告诉你需花多少钱才能使其成为部下，如果钱不够，就行不通。

7 有一些将领是自己出来的，不需要寻找。他们是：

马腾手下：马超　193 年　马岱　194 年
刘备手下：关平　198 年　刘封　199 年
张苞　203 年　关兴　204 年
关索　205 年　诸葛瞻 210 年
曹操手下：曹丕　曹植　曹彰　曹真
司马昭　司马师　夏候霸
孙策手下：周瑜　孙权　孙翊　诸葛恪

其他君主手下没有主动出来报到的。

8 有些将领只忠于某些君主，如曹操访不出徐庶，刘备访不出许褚、司马懿、典韦。即使最后他们出来了，也是你访了 10 次以上的结果，费时费力。不如让别人去访，然后你再捉过来就是了。

〈三〉锦囊秘技

1 在建 业城中的“武库”项目中的刀类兵器中，有一杆“关王刀”，400 元，只有关羽能买。此刀威力无穷。

2 在涪陵城中的“武库”项目中的枪类兵器中，有一杆“蛇矛”，400 元，当然是张飞的专利了。

3 在城郊作战画面中，往往除了你要攻打的主城外，画面上还有些小城，最多三座，这些小城有的可以进去治伤，有的可以钱米互换，有的可以买

兵刃。敌我双方都可以使用。

4 在永昌城郊外有所小城中，“防具”一项里有件“圣者的衣”，350 元，这肯定是为诸 葛亮预备的。不过，其他智慧度在 90 以上和德行值在 90 以上的人也可以使。

5 在凉州城外一所小城中，“枪”的一项中有且仅有一杆“狼牙枪”350 元，凡是武力值在 90 以上的，都可以换。

6 杀死君主会得到特殊的兵器作奖赏：

杀刘备：得一件“龙鳞铠”。杀马腾：得一柄“青钉剑”。

杀曹操：得一柄“倚天剑”。

杀刘璋、孙策（权）、袁绍：得一把“龙牙刀”。

杀董卓：得一柄“七星宝剑”。

不过，这些东西不是那么容易得到的，必须要一对一与君主决战才行，而且还要运气好。最好挑战前，该君主体力值没有下降。

7 不费令换兵刃法。在正式游戏中，每为一个将领换一个兵刃或防具都要费去一枚令。有时，在令不够用的情况下是很令人恼火的。其实，只要派兵带上足够的钱去攻打城郊小城中有好兵刃的城就可以了。在城外的小城中把所有要换的都换完，也只不过才费了一枚“出兵”的令。待换完后，再撤回原城即可。

8 借路占空城法。有时有一座挺好的空城，你想去占据，可去那城的路被敌城挡住了。没关系，只要先佯攻敌城，再在开打之前撤兵，直接撤到空城即可。

9 儒将长计策法。智慧度在 90 以上的将领一出来开始都只有 12 个计。只有随着水平的上升，计策才会增加。最终成为合格的“智多星”。

10 伊籍变身法。190 年在荆州出现的伊籍是个特殊的人物。所有武将中，除了关羽，只有他能买关王刀，而且他有时还可能突然“变身”！“变身”后，体力值、武力值会变为 225，着实吓人。出兵打仗和治理城市都是一个得力的将领。有时，他的装备会有变化，会提着青龙偃月刀，披着龙鳞铠再现；有时会一分为三，出现两个一模一样的伊籍来。（另一个将重新在荆州被寻访出来）。使他“变身”的方法是，不给他一兵一卒，让他忠诚度在 80 多，然后把他一个人放在一座城市中，静静等待，一般在 200 年左右会“变身”了。当然，并不是百分之一百的灵验。

此外，还有一个特殊人物，是在永昌城的阿会喃，一些玩友发现此人也有“变身”的情况，但具体过程还不明了，留给大家研究。

“三国志 II”的基本攻略就是这些。其他诸如游戏手法，如何统一中原等，都要靠游戏者自己去琢磨了。所选君主不同，当然手法也不尽相同。

祝诸位玩友早日成为中原霸主！

体 99　61 体
騎 335　0 騎
弓 273　1000 弓
歩 247　0 歩
リュウビ　リュウヒョウ



吞食天地——三国外传Ⅱ
必胜攻略法

文/DAVID

第一章　千里走单骑

东汉末年，镇压黄巾起义之后，群雄雄割，军阀混战。淮南袁术妄自称帝。汉献帝派皇叔刘备前去讨伐。丞相曹操让亲信朱灵和路昭作为监军随同出征。刘备带领关羽张飞与朱灵路昭一起杀奔袁术的老巢——徐州东北的洞窟。在迂回的山路中，与袁术部下纪灵遭遇，刘备军发动总攻击，将他们一举全歼。刘备军继续前进，在洞窟附近又击败了袁胤。刘备军深入洞窟，追击企图逃走的袁术。刘备军且战且养，恢复兵力，经过一次次的攻击，终于消灭了袁术。

刘备军凯旋来到徐州，朱灵路昭辞别刘备回都城向曹操报捷去了。城中陈登提醒刘备，刘备等人密谋曹操的计划泄露了，曾在血书上签字的其他几人都惨遭杀戮。徐州太守车胄已奉曹操之命，伺机杀害刘备。此时，车胄来袭，刘备军奋力自卫还击，杀了车胄。这时，陈登又建议刘备让城北郑玄——袁绍的老师作中介投奔袁绍。

刘备军刚一出城，就遭到了曹操的围攻。惊慌之中，刘备军向河北方向杀开一条血路。突然他发现关羽和张飞失散了，只有陈登紧随其后。他们二人只好去找郑玄，途中听人劝告，在郑玄茅庐南面的洞窟里取得了地图。二人请郑玄写了一封引荐信就来到了河北。

袁绍一见刘备，就怒不可遏，要为弟弟袁术报仇。但看了郑玄的信，马上转怒为喜，决定和刘备联起手来，对付他们共同的敌人——曹操。袁绍当即请刘备和河北名将颜良一起出兵白马坡，与曹操决一死战。

他们从渡口乘船出发，要经过洛阳城上方的三个要塞。他们很快突破了由魏续把守的第一个要塞，但第二个要塞由曹操的亲信名将乐进等人

把守。他们先回冀州恢复兵力，然后挥师杀回。颜良势如破竹，很快突破了第二个要塞，一鼓作气直逼曹军的大本营。突然曹军中出现一位手持青龙偃月刀的将军挡在刘备军的前面，不到一个回合，斩颜良于马下。刘备军见势不妙，撤回冀州。袁绍又急令文丑出征，但也被持刀武将斩了。袁绍连折二将，损失巨大。经打听，才知诛颜良斩文丑的将军原是刘备的义弟关羽。于是逼刘备派出密使，招降关羽。

密使来到宛城，见到了迫不得已假降曹操的关羽。关羽辞别了曹营，保着刘备夫人，向冀州奔来。

天色已晚，关羽一行向路旁一户人家借宿。次日早晨辞别时，主人胡华给他们一封信，请他们转交给正在荥阳太守王植手下当差的儿子胡班。

前往冀州的路上，共有五道关卡，必须由关羽一人突破，关羽只好自任军师。现在不能恢复兵力，因此要尽量减少伤亡，并且，只有一点策略值，所以要谨慎行事。

关羽一行过东岭关斩了孔秀，到洛阳杀了韩福。接着来到汜水关，太守卞喜假意宴请，却暗藏伏兵。关羽识破他的诡计，劈卞喜于酒席宴上。关羽来到荥阳关，太守王植将他们安排在驿馆，经胡班的搭救，才免遭王植毒手，没被火烧。关羽杀了王植，连夜赶奔洛阳，在洛阳完成了装备，买了恢复的道具，继续向滑州前进。在滑州杀了曹将秦琪，渡过黄河来到冀州。这时，夏侯惇赶来，定要为秦琪报仇，多亏张辽及时赶来解劝，才免了一场厮杀。

关羽一行继续前进，到达北村。应村民之邀，在北山收了周仓。回到北村，又经村民指点，在东面的古城意外地见到了义弟张飞。关羽斩了随后赶来为外甥秦琪报仇的蔡阳，兄弟间消除了误会。张飞和慕刘备而来的赵云一起加入了关羽的阵容。关羽一行继续奔往冀州，途中收下关平，并给他买了装备。

刘备得知关羽的消息，借口要结盟荆州的刘表，辞别了袁绍。中途摆脱了袁绍部下郭图和田丰的阻击。在关平家，兄弟重逢。身无立锥之地的刘备军，经商议决定，为消灭曹操，兴复汉室，他们必须联合刘表。于是，刘备军一路朝荆州进发。

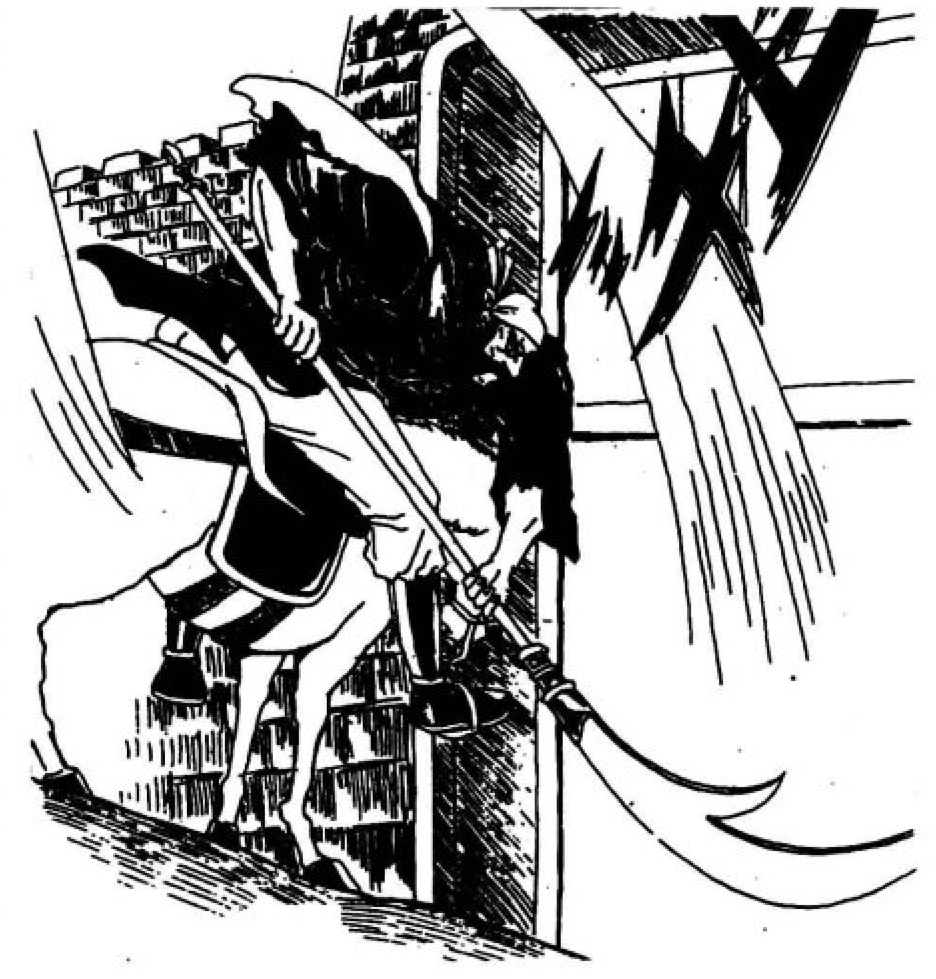


第二章　初出茅庐

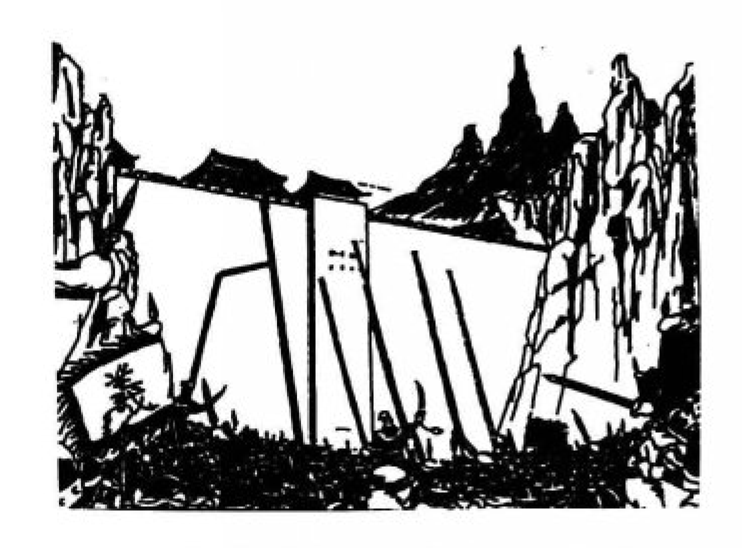
星转月移，时光流逝，中国的势力版图又发生了很大的变化。曹操灭了袁绍，统一了北方，正加紧操练习人马，妄想称霸天下。能和曹操抗衡的只有东吴的孙权和荆州的刘备了。

这一天，荆州发生了叛乱，刘备军应病中刘表之邀，剿灭了城东叛军黄邵，休整后又打败了邻村的叛军何仪。紧接着又不慌不忙的逐个消灭了叛军龚都和刘辟。战斗结束后，刘备军打听到两个情报，一个是自伐董卓以来就下落不明的吕布还活着。一个是在村子的北面住着一位贤者卧龙先生。

刘备军凯旋回到荆州，刘表非常高兴，作为报答，把荆州城北的新野城送给刘备，刘备军企图努力建设好新野。一天，刘备又听说了卧龙的消息，茫然不知所措。正想走出城外，刘表的长子刘琦来告知父亲病情恶化。刘备急忙赶往荆州，刘表以后事相托。可是，刘表的妻弟蔡瑁却处心积虑地要除掉刘备。幸亏伊籍告密，才免遭毒手。刘备通过荆州的地道来到西边司马徽的草庐。司马徽向刘备推荐了卧龙和凤雏两位贤者，并告知了卧龙的住所。于是，刘备从村子往北来到一棵树前的茅庐里，但卧龙诸葛亮外出未归，只有弟弟诸葛均在家。求贤若渴的刘备怛怛不乐地回到了新野。



突然，伊籍前来告知，曹操派吕旷、吕翔领兵一万正朝新野进发，并建议在新野西南的博望坡御敌。刘备军



赶到新野，从宝箱中取出道具和金钱，一举歼灭了曹军，回到新野。

刚一入宫，诸葛均前来告知，他哥哥诸葛孔明昨夜回来了。刘备急忙赶往孔明的茅庐，正赶孔明午睡。刘备一直等他醒来。孔明感于刘备的三顾之请，决定出山，辅佐刘备。

第三章　赤壁大战

刘备在新野接到探报：曹操领兵直逼荆州而来。刘备急忙向孔明问计。孔明建议在博望坡迎敌曹军的主力部队曹仁。于是派关羽和张飞等埋伏在博望坡的背后，自己和赵云一起为前锋。刘备把新野城交给陈登继续建设。刘备军离开新野和曹军发生了激烈的冲突，孔明和赵云正面攻击曹军。不久，敌军背后起火，烧得曹军四散奔逃。紧接着，关羽，张飞和周仓关平三支援军一齐赶到，曹军10万损失殆尽。曹仁急忙领着残兵败将败退下去。

刘备军凯旋回到新野。刘备对孔明深表敬意。就在此时，荆州来人说，刘表病危。刘备听后大惊失色。留下孔明守城。自己急匆匆赶回荆州。这时，蔡瑁报告说曹操亲统大军直奔荆州而来。刘表托孤刘琦给刘备后就断了气。刘备正想回新野准备迎敌，但蔡瑁却有意投降曹操。刘备迫不得已赶回新野。孔明建议刘备占领荆州，御敌曹操。但刘备不忍心行不仁不义之事。孔明只好建议放弃新野，投奔江夏。刘备军来到江夏和刘琦一起抵抗曹操。面对蔡瑁的投降阴谋，体弱多病的刘琦请求刘备代作荆州太守。从此，刘备不再参加战斗，军队全由孔明指挥。

孔明决定联吴抗曹，但东吴使者鲁肃下落不明。派人四处查找，得知鲁肃被囚禁在新野城中。孔明于是集合队伍朝新野而去。新野由蔡瑁之侄蔡璩把守，其手下蒯越诡计多端，且人多势众。孔明终于打败了蔡璩，进入城中，救了鲁肃，回到江夏城中，鲁肃建议孔明去见吴主孙权，但船只全被荆州的蔡中控制了。于是，孔明又攻打荆州，得到了一只小船。刘备军从江夏渡过南方的渡口，到达柴桑。在孔明的倡议下，和孙权联盟。

孔明在鲁肃的引荐下，拜见了孙权。孙权列出了目前的三个困难。其一是如何除掉曹操的水军都督蔡瑁，其是是想火烧曹营却缺少东南风。其三是缺少100万支箭。请孔明解决。

孔明听说有人能借东南风，经柴桑城东一个小村的长老的指点，从柴桑城西码头出发一直向东到了一座小岛——倭国。前往北方的圣山，用火计或落石计消灭了山上的大蛇，来到山上，见到了能操纵风向的国王卑弥呼。她一直被大蛇阻在山上。为了酬谢孔明的救命之恩，送给孔明操纵风向的秘法书。

孔明一行回到柴桑，准备进攻襄阳，除掉蔡瑁，获取100万支箭。一天离开皇宫在城内漫步的刘备军，遇到了一个老人，经他指点，要消除堵在前往襄阳的路上的岩山，必须制造火药。但所需硝石和老树枝在柴桑东北的山洞中，路途遥远。孔明提高水平，耐心找到了洞窟，洞里没有宝箱，孔明使用伸缩计，发现了硝石，马上离开。然后，在老人上方的一棵老树下找到了老树枝。老人接过老树枝和硝石之后，制出火药。孔明用火药炸开了堵在前路上的岩石，赶到襄阳和蔡瑁展开激战，在战斗中，孔明布下白马阵攻击蔡瑁和张允，另施策略减少文聘的士兵，孔明终于除掉了作恶多端的蔡瑁，在城中找到了100万支箭。

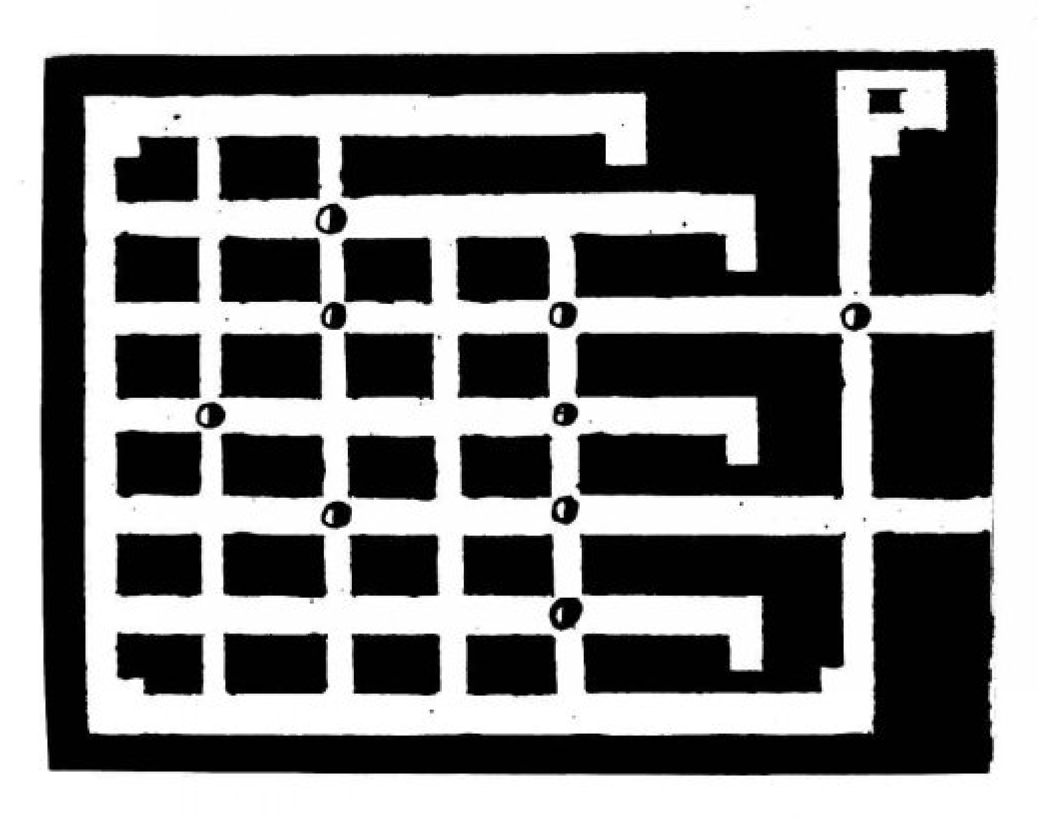
孔明回到柴桑向孙权报告。孙权又提出一个新的问题，那就是要使火攻奏效，必须先找人使连环计，说服曹操将战船拴在一起。孔明一行又经司马徽的指点，通过柴桑城东南的湖泊找到了庞统，庞统欣然接受了任务，连环计成功了。和曹军决战的时刻到了，孙刘联军士气高昂，孔明使用日巫女的秘法书，借来了东南风。吴军发起火蔟，其势锐不可挡，杀得曹操等拚命向后方逃亡。

赤壁火起，孔明也调兵遣将，追赶逃亡的曹军，遗憾的是，关羽在华容道放走了曹操。

第四章　平定荆州

赤壁一战，曹军元气大伤。孔明接到报告，曹操留下曹仁等人把守荆州，襄阳，夷陵和南郡，自己退回都城去





了，刘备军为了巩固势力，决定平定混乱的荆州。刘备将此任全权托负给了孔明。

孔明整军向荆州进发，在城中向人打听得知曹仁打败了吴军都督周瑜，固守城中。为了方便士兵自由进出，制造了兵符。孔明花了500元买通城中的一个灵通人士，得知兵符在守备荆州的陈娇那里。于是，孔明向北攻下荆州，打倒陈娇后，在宫殿的王座前找到了兵符及攻略。接着，孔明借助兵符进入襄阳城中，打倒了夏侯惇。搜集情报后，从西南方的襄阳码头，前往荆州南部的夷陵。途中，不断训练兵力，如果兵力日渐减少，就搭船返回襄阳。孔明用兵符进入夷陵，遭到了曹昂的抵抗。孔明设法削减敌兵的士兵，将他们一举全歼。进城后又一次听到了吕布的消息。孔明让士兵恢复体力后，攻打南郡的曹仁和曹洪。孔明使用减策计及其他攻击战术对付曹洪的鱼鳞阵。曹仁曹洪向樊城逃去，途中遭吕布伏击，不敌身亡，樊城落入吕布之手。刘备军攻打樊城，在吕布的激烈攻击下，败回南郡。孔明苦思良策，漫步在城中。在东北居民家意外地发现了庞统。庞统送给孔明一个锦囊妙计。刘备军返回樊城，依计击败了吕布。

孔明在伊籍的引荐下，见到了东面洞窟里的贤者马良马谡兄弟。他们建议，要平定荆州全境，必须攻取荆州南的零陵，桂阳，武陵和长沙四郡。于是，刘备军打败了零陵城的刘度(对于敌人的业火计，千万不要布鱼鳞阵)。在零陵城恢复兵力后，绕到山南的一个村子里，收集了一些情报。接着挺进桂阳，打败了守将鲍龙和陈应。桂阳太守赵范假降，诱孔明入宫，妄想加害。危急关头，吕布砍倒赵范，救了孔明。吕布自愿为孔明留守桂阳。孔明向西进军武陵，久攻不下。这时，听说敌将巩志有意投降，于是刘备军穿过一片森林，来到西面的海边劝降巩志。巩志诱杀了太守金旋，献出了武陵城。刘备军向西攻取长沙。城前黄忠点关羽出阵，二人酣战之际，黄忠听到鸣金退回城中。刘备军杀入城中，打败了太守韩玄。魏延投降，黄忠要求只有得到韩玄喜爱的养由弓陪葬旧主后，才投降。于是，刘备军在西面的洞窟的双层地道中找到了养由弓。黄忠加入了刘备军。

平定了荆州南部，刘备军来到马良的茅庐。这时，听说留守桂阳的吕布反叛了。刘备军又返回桂阳，使用集中攻击法，击溃了他。吕布纠集一批残兵败将，逃向零陵。在零陵北面的一处要塞阻击刘备军，刘备军一举攻下要塞。吕布逃到零陵，负隅顽抗，刘备军终于消灭了反复无常的吕布！

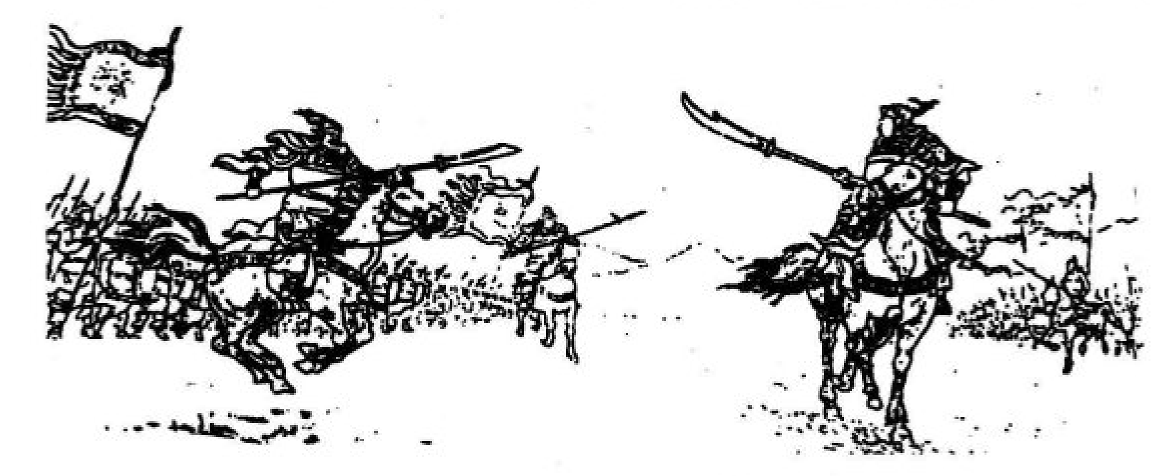
平定了荆州南部，刘备军凯旋回到新野。新野已在陈登的指挥下建设成为一座大城。刘备从江夏赶到新野，嘉奖三军。马良马谡兄弟也加入了刘备军。从此，刘备终于第一次有了属于自己的地盘。

第五章　西征巴蜀

为了重建因战乱荒废的荆州。孔明要暂时脱离队伍，必须找一位能代替自己的军师。一天，孔明正与刘备在宫中谈话。水镜先生派人前来，说有要事相告。孔明忽然想起凤雏先生庞统，或许水镜先生与此事有关，果然，司马徽一见孔明，就告诉他庞统来到了新野南面的襄阳城。孔明带上酒，到了襄阳，打败了强盗廖化，救出了凤雏先生庞统。

孔明回到新野，把庞统引荐给刘备。正在此时，西蜀的张松被曹操轰到了这里。张松极力劝说刘备入蜀，攻打刘璋。并给好友孟达写了一封信，让刘备军持信到襄阳西北的洞窟里找孟达，取得了西蜀地图。张松又说服刘璋派自己的好友法正邀请刘备军入蜀。机不可失。于是，孔明提议，让关羽，赵云留守荆州，由庞统任军师，张飞为大将出兵西蜀。

刘备军从襄阳的码头乘船，会合法正，一起赶到涪水城。刘璋请求刘备军去攻打葭萌关的汉中军马超。马超是马腾之子，马腾是和刘备一起参与





谋杀曹操并在血诏书上签字的七人之一，后来惨遭曹操杀害。刘备军辞别了刘璋，打听到马超正想投奔有实力灭掉曹操为父报仇的名主。刘备军往东北过桥找到了被刘璋放逐的李恢，他与马腾有旧。李恢提出只有拿着血诏书才能说服马超投降。于是，刘备军到景帝的墓中找到了血诏。

在景帝墓共有三层地道，在进入第二层后要向北至第二个路口，再向东至第三个路口，再向北至第三个路口，向西至第三个路口，最后向北至第五个路口处一直向东即可进入三层。第三层地道如图所示，入口在左上角，有的路口放着一些太极仪，血诏在右上角。）李恢持血诏游说马超。但马超还想试一试刘备的实力，两军在葭萌关前一场激战，马超和堂弟马岱总算尝到了刘备军的厉害，乖乖地投了降。

刘备军为平定汉中，继续北上来到阳平关。运用策略减少敌兵，打败了杨昂等人。然后，通过栈道进入南郑。栈道险峻，因此在栈道中要避免发生战斗，尤其不要使用策略。走出栈道，最好使用野营道具。刘备军在南郑关，打败了庞德。在旅店恢复兵力之后，刘备军来到汉中，托王平贿赂杨松，打开城门，和张鲁展开一场决战。敌人的智力和武力都很高，策略也很强。如果要布鱼鳞阵，就注意敌人的策略，并尽快地恢复兵力应战。刘备军击败了张鲁。入涪水城，才知中了杨怀奸计。刘备军击败了杨怀，决定向成都进军。刘备军先到北面的茅庐里从庞义手中拿到涪水城水门的青铜钥匙。继续向北来到涪水堤防，打败在此防守的冷苞等三人。然后用青铜钥匙打开堤防中房内右边的水门控制闸，湖泊消失。刘备军又重返涪水恢复兵力，进军落凤坡。遭张任等四将的伏击，庞统不幸中箭牺牲。张飞等人好不容易败回涪水，抵抗张任的追击。在此紧急关头，孔明从荆州救援来了。一把大火，烧得张任四下逃亡。孔明、关羽、赵云和刘备等人合兵一处。于是，由五虎大将关羽、张飞、赵云、黄忠、马超，外加军师孔明组成最强大的刘备军，从涪水东南的码头乘船，向南抵达巴城，攻打严颜。孔明使用击免计减少敌军兵力的策略，再集中攻击，严颜投降。刘备军接着向西攻打巴关的刘巴等三人。战斗中，刘备军见势不妙，马上撤退。捉住一个纵火的士兵，才免了一场火劫，终于打败了刘巴。这里有一个提高水平的超级秘技，其法是，战斗胜利后，士兵还会出来。这时，一直按住连发键 A，会出现好几次战斗。在战斗中能反复打倒马上又会复活的士兵，以提高水平。这里出来的士兵都相当弱，打倒后，能领到约 3000 的经验值。接着刘备军挺进建宁，但久攻不下。刘备军从西南的陈家庄获取情报，攻占了敌军的屯粮山。向北到达一座要塞，击败守将雷同，并在要塞中找到了银仙石。紧接着，刘备军又用鱼鳞阵打败建宁守敌吕凯等人。雷同投降。刘备军继续前进来到越雋城。先到建宁城北的蒋家村拜访了越雋太守的朋友蒋琬。然后，刘备军通过蒋家村西南的洞窟，在西面山中的某间小屋里用策略和集中攻击法击倒敌将高沛，救出了蒋琬的母亲。蒋琬感于刘备军的救母大恩，站在阵前（别忘了装备武器和防具），凭关系赚开了城门，敌将吴懿倒戈。刘备军占领了越雋城。刘备军马不停蹄，准备攻打成都的卫城绵竹关。孔明依一长老之计，从越雋北面洞窟中的柴虚上人手中拿到了火药壶，到北面的洞窟纵火。烧得绵竹关守敌张任逃往雒城。刘备军追到雒城，张任又逃往金雁桥。在金雁桥一战，孔明把有实力的武将列于阵前，击败了张任。刘备军直逼成都，使用鱼鳞阵，打败了刘璋。刘备军终于占领了成都，从而拥了巴蜀全境。

第六章　北伐中原

占领巴蜀后，孔明接着探报，曹操来攻汉中。刘备军决定由落凤城过涪



水，向汉中进发。在阳平关打败了夏侯渊。这时，孔明得到消息，曹操篡汉，自己作了皇帝。于是，孔明建议刘备秉承汉统即皇帝位。然后，命关羽，张飞把守成都和新野。由他们的儿子关兴，张苞加入刘备军，举兵北伐。

刘备军由成都向东，打败了夏侯懋，突破魏蜀交界的凤鸣塞。挥师向南，智取了由曹操之侄曹休把守的南安城。在城内打听到了姜维和华佗的消息。于是兵临安定以减少敌人士兵数量的策略，打败了曹纯，见到了病在城中的姜维的母亲。为见姜维，孔明攻打天水，但被火攻围困。危急关头，为吉平所救。听吉平介绍姜维的情况后，孔明派人从南安请来华佗治好了姜母的病。两军阵前，收服了姜维。孔明让姜维代替自己作军师，自己暂时退居二线着手开发长年思考的新武器。

刘备军攻下天水城。得知前往街亭必须坐船，但坐船必须有渡航书。于是，刘备军先到陈仓，打败郝昭和华歆后(要注意他们的寂静阵)。取得了流航书。又打败了看守码头的辛毗，从街亭的码头坐船，穿过曲折的山谷，到达了街亭的要塞，击溃的曹真。在塞中收集情报，得知孔明发明的武器已获成功。于是，刘备军奋力突围撤回天水。孔明回归队伍，再攻取街亭，击败了曹真等人。在这次战斗中，孔明发明的连弩发挥了巨大威力，然后，孔明一面警防司马懿撤退，一面向东面的斜谷进发。经过高老庄，得知曹军正在收集硫磺和火药。刘备军智胜曹彰后，直奔曹军军需重地鲁城。(在攻鲁城时，最好预先作记录，以防万一)和曹军的主力展开决战。战斗时，对曹军智力低的武将施计以减少其兵力。曹操见势不妙，弃城逃往葫芦谷。

刘备军从斜谷的洞窟里取了六甲天书，然后向祁山关走去，打败了荀或和庞德。刘备来到葫芦谷。孔明先卸下军师之职，手持六甲天书，向天求雨，扑灭了大火。黔驴技穷的曹操孤注一掷，冲向刘备军，结果不敌身亡。刘备军回到鲁城。接到探报，曹操之子曹丕已率大军出渭水关，誓报父仇。与此同时，北方夷族趁隙进攻汉中，刘备派关兴去守汉中，让关羽的第三个儿子关索顶替关兴的位置。(注意他和关兴的武器不同)。刘备军从葫芦谷南下，直奔渭水关，途中打倒贾诩。在渭水关恢复兵力后(不要忘了在此作记录)(在此地也打听了有关茶的情报)。和曹军的精锐之师在五丈原对峙。突然曹军哗变，司马懿杀了曹丕。用落雷计攻击孔明，孔明幸遇黄石公。孔明为了得到黄石公的教诲，从天水取来茶，从高老庄取来名水，到鲁城取回茶器，向黄石公献上了一壶茶。黄石公教授孔明破落雷计之法，是“上上下下左右上下”。于是，孔明在五丈原诈死诱敌，破了司马懿的落雷之计。烧得司马懿落荒而逃。刘备军在五丈原休兵整顿，得到了九转丹药。孔明率军前往长安，但走入了司马懿设下的石兵八阵。左绕右绕，不能出去。幸遇赤松子(献上九转丹)指点，才走出了石阵，打败了张辽。越过铁门峡要塞，直驱长安码头。再次打败了善使暗计和寂静阵的张辽和陈群。紧接着，刘备军坐船到达洛阳。先到胡班父亲的茅庐里休整，然后南下进攻东岭关。打败了董袭，挺进洛阳，和司马懿展开了最后的决战。逐鹿中原，鹿死谁手，全天下人正拭目以待！

吞食天地Ⅱ攻关经验谈

文/边晓春

93年以来，因工作关系，笔者对《吞食天地Ⅰ——诸葛孔明传》较为熟悉。近来，很多玩友来信，需求“排雷”解难，并希望介绍攻关经验。故草成此文，望能有所助益。

每位玩友在攻《吞Ⅰ》时都有自己的一套习惯作法，都会有自己偏爱的计谋，阵型和战将。笔者在这里介绍的仅为一家之言，权作玩友之参考。

1. 徐州城。按正常顺序，刘备军应当先出城向南，攻打袁术。但此时军力尚弱，攻击会较困难。故可先北上进入山洞，从中得到铜剑、甲胄、地图和若干金钱。回到徐州城休整，更换防具。此时再去攻打袁术，就很容易了。注意，此时不必购买赤心丹，可用赤心计恢复兵力，因为此时学会练火计效力一般，不如留着SP以恢复兵力。从袁术的洞中回城后，击败车胄，收入陈登。此时注意，应先给陈登更换装备后再出城。还应给关羽至少买一个召魂丹以防将来过五关时出现不测。出城后与曹军交手，关张失散。刘备与陈登先访郑玄、后经袁术的山洞登船，会碰上许多敌军，可积累些经验和金钱。到冀州时，应当有1000金以上。

2. 冀州城。颜良加入队伍以后，应先到武器店配上铜枪、皮甲、皮帽和鳞盾。白马坡的第一个关口较易攻打，第二个关口较难，注意用赤心计不断为颜良和刘备恢复军力即可。

3. 五关。赤兔马在刘备夫人处，不必转给关羽，装备上即可。赤兔马的作用是提高主人在屏幕上的移动速度，并不改善主人的攻击速度。关羽在前三关都能较顺利，只要注意恢复兵力、不吃卞喜的敬酒。击败卞喜后，应出关向右进洛阳城，可为关羽换上铜刀、鳞盾且存进度。此后收周仓、战蔡阳就不难了。关张重逢后到关良家中，派关平去找刘备。此时夫人配备的赤兔马自动交给关平，但他既无兵器又无防具，在出冀州城前应先为其装备。

4. 荆州城。告别刘表后的第一件事应当是为张飞、关平更换兵器。各将均用铜质兵器，攻击三处盗贼会很容易，甚至都不必宿营。刘备军从新野返回荆州受蔡瑁陷害，进入密室后仗打得比较艰苦。此时应耐心坚持，尽量找到所有宝箱。出来后可到荆州城中卖掉多余兵器，应当能为出阵的五员大将更换所有防具了。刘备从司马徽处得知孔明住处，在城东山谷的一处树林中找到孔明住所，但却未能相遇。回新野后引博望坡打败吕旷兄弟不甚困难。回城休息，见到诸葛均，终于在茅庐见到孔明。上前“调查”，并回答“不”，稍待片刻孔明即起身答话。以后各仗都很顺利。

5. 江夏城。刘备军初到江夏时钱财缺乏，水平不高。若为救鲁肃攻击新野，为找船只攻击荆州都会相当困难。因为敌兵众多。只有达到水平 15，学会疑心计，才有把握克敌制胜。此时可用仅有的金钱买些防具，出城转转，打些小仗，耐心等到提高水平。与蔡氏兄弟交战时，先用疑心计封住智谋点低的武将，集中兵力打倒智谋点高的敌将，就不难取胜了。离开江夏登船赴柴桑时，刘备军应当学会白马阵了。

6. 柴桑城。孙权要求孔明为其解决三大难题：借东风、造百万枝箭、杀掉蔡瑁。在这些战斗中，应当经常摆白马阵，用疑心计和业火计。离开襄阳时，各将均应配备铁制兵器和防具了。另外，柴桑城内可买到白马，可为张飞、周仓等速度较慢的将领装备；襄阳城中有卖野营帐，亦可买下为赤壁大战以后的战斗准备。此后的战斗都顺利。回到柴桑城后，孙权要求使连环计。此时，务必派孔明打头，任命别人作军师。与曹军开战后，让孔明使用秘法书，后面的战斗就自动进行了。

7. 平定荆州各郡。赤壁大战后，孔明率军从江夏北上，先攻荆州。驻防的陈矫很会用计，应先集中兵力将其打倒。在宫殿内的座位处寻得兵符。路过新野时，应进城收伊籍加入队中。经博望坡后兵力损失较大，宜用野营帐恢复兵力和 SP。扼守襄阳的夏侯惇攻击力甚强，运气好时能用疑心计封住他。进城后一定要买些野营帐。渡江南下后先向左下方攻击夷陵，再向右攻击南郡。移动时注意躲开沼泽地。这几仗，若水平已到 20，学会炎热计，就无太大困难。注意，从夷陵开始，以后的城中或关隘内均可能藏有一个宝物。隐藏地的特点是：周围三面被城墙、屋、树、水包围，仅有一方可进入。在此地调查即可能找到宝物。宝物通常是当时买不到的兵器或防具。

第一次攻击吕布会失败。在南郡找到庞统，得到锦囊后在战斗中使用可引吕布出城。再打吕布仍很困难，一定要先用疑心计封住吕布。樊城中的钢盾是其他各城没有的，宜先配备，樊城东面的山洞中有些好宝物。以后见马良，攻击零陵、桂阳、武陵，都无甚困难。在武陵城中，应为除周仓外的各将配备钢制武器。攻击长沙时，仗很难打。应当先用疑心计封住魏延，集中攻击黄忠。收降黄忠后，应在编成所中使黄忠、魏延加入队中，注意为黄忠买钢弓配备。此后，再见马良，回军平叛吕布均较容易，用好疑心计，炎热计即可。

8. 入川。平定荆州后回到新野，孔明离队，可任马良为军师。在以后请庞统，取西蜀地图的过程中，敌兵骤然增多，连廖化都很难打，若运气不好碰上多名敌将联手，还有被击败的可能。此时没有更好的办法，只有多带银仙丹，注意及时恢复兵力。

入川的队伍只能有五位将军，除庞统、张飞外，一般应选黄忠和魏延。最后一位选谁，影响很大。笔者倾向于选马谡，理由是：他智力高过 235，仅次于庞统的 240；武力亦过 170，后面配上赤龙剑后，其攻击效果不逊于魏延、马超。他的缺点是速度较慢，需为其配备至少两匹白马。另一人选是孟达，他的武力是 180，亦可配赤龙剑，速度奇快，只是不会使计。

到达涪水后，可买到银仙丹，应尽量多配备。在城左上角可找到火焰甲，可配给打头的将领。如果金钱充裕，也可买些护身烟，以减少在景帝墓中的过多的恶伏。

见过李恢后，在树林中央空地处调查，即可进入景帝墓。这里是整部游戏中难度最大的迷宫。不仅迷宫结构，富于变化，而且经常遇到强大的敌人。总的原则是，不要贪恋于搜寻宝箱，尽量按正确的路线行进，经常用宝物补充兵力。实在山穷水尽时，可用缩地计迅速离开，在外面用野营帐恢复兵力再进去。（迷宫共有三层，藏有血书的宝箱在第三层的深处。）第一层面积很大，但有价值的宝箱仅为左上方的一个，内有赤龙剑。进入第二层的入口在左下角（第二层内石墙会自行落下或开启，稍有错误就只能绕回入口处重新进入。第三层中的太级标志可使队伍身不由已地转弯，正确路线见攻略图。）

从景帝墓出来见过李恢后，建议回涪水城存进度。因为以后要连过四关，只有进入汉口城后才能存进度。与马超的仗并不难打，只要用离间计封住他兄弟二人即可。需要注意的是离开栈道攻击南朔关前，最好用野营帐恢复兵力。进入南朔关后，一定要找到王平，他去贿赂汉中城的杨松。

9. 取西川。其实,并非一定要安排关张赵马黄的阵容。魏延的攻击力不比关羽差,马谡的实际作用可能还略强于黄忠。此外,新加入队中的关羽和赵云的兵器和防具都不甚理想。应注意更换。其后攻打巴郡。守郡的严颜很厉害,应先集中攻击。入城后可找到青龙刀,正是关羽所需。还可配备其他兵器。

10. 汉中城。刘备收取西川后,曹军即攻下汉中。在派军北伐中原之前,应先到成都城内的训练所训练,可直接将水平从 36 左右提高至 40,且学会了火神计。否则,极难战胜镇守汉中的夏侯渊。战斗中,若能先用离间计封住夏侯渊,应先集中攻击陈群。然后再用火神计烧败曹军。此后,刘备称帝,派关羽张飞镇守荆州、西川,关兴与张苞加入。注意,关兴用剑,需要换兵器。此时的阵容可以是:赵云、马超、关兴、张苞、黄忠。各武将使用兵器的攻击力应过 120。

11. 天水城。天水城中的武器店相当丰富,只可惜买不起几件。出城后攻击右上方的陈仓,此城守将郝昭和华歆均有很高智力,可摆鱼鳞阵防止中计。在此阵中,可安排赵云打头,姜维押阵,换下黄忠让马谡作军师。姜维的速度高达 245,再配上白马可达 255 的顶点,智力高达 240,故出马施计的成功率很高。陈仓城中会拿到不少精良兵器,且能找到渡航书。记住,出城后不可直接去街亭码头,而应先回天水城休息,再去街亭渡口击败卒毗,渡过小湖,击败张郃等人的阻拦,与曹真大战两场,达到街亭要塞。此时应再回天水,途中遭遇司马懿父子的伏击,不过有惊无险,撤退便是。回到天水后诸葛亮将连弩交给排头将领,加入队中。这时应注意,最好到编成所把姜维召入队中。此时孔明即可率军再打曹真,穿过斜谷,准备在鲁城与曹操大战了。在这段战斗过程中,若得到诸刃斧,就将魏延编入队中,获得高达 120×2 的攻击力;若得紫鲨刀,可寄存在役所,留给后面出场的关索,且应将最好的防具藤甲、雷神盾和天空盔配给排头的武将。

12. 鲁城。打败斜谷关隘的曹彰后,兵临鲁城。记住,一定要先摆鱼鳞阵,让赵云和姜维在两边,以防曹操、荀彧、郭嘉的计谋。开战后,先对许褚和典韦施以离间计,再用策返计保护马超和魏延,集中军力攻击曹操。若曹军摆静寂阵,可用解阵计解之;若摆八卦阵,则应逐一试探生门将领,再集中攻击之,还要经常用金仙丹恢复兵力。若能一战击败曹操,游戏者就达到相当水平了。鲁城城内藏有大量兵器,但却无武器店,可将替换下来的兵器在道具店中卖掉。从此刘备军就不会缺钱了。装备一新的刘备军攻击力大增,中间的 3 员猛将均应使用攻击力 220 以上的兵器,在途中的战斗中每出阵可击倒 4500 至 5000 人的敌军兵队。此时,可先北上祁山关击败庞德荀彧,然后回师斜谷关隘右下方的洞中寻得六甲天书。注意,洞中的一个宝箱中藏有"项羽护手",配给马超,使其攻击力走到 240,就有最强的杀伤力了。在这一带的战斗中还可能从敌将手中缴获"速攻鞋",提高速度 20。孔明再次率军北上,进入葫芦谷,应让孔明排头,与曹操再次相遇时使用六甲天书,扑灭大火,即可再摆鱼鳞阵击败曹操。若此前已达水平 48,学会八卦阵,击败曹操就很容易了。摆八卦阵时,可选最后一位将军为生门,这样,最容易遭受攻击的领军大将处就是死门,其他的攻击均被反弹回去。(孔明率得胜军回鲁城见过刘备,关兴离队、关索入替。)

接下来在渭水关与曹丕的战斗,若不会八卦阵就不大容易打。一定要在关前用野营帐恢复兵力。

13. 五丈原。刘备军在五丈原被司马懿的落雷计击败,醒来已在黄石公处。这位仙人竟然向孔明索要礼物。不得已,孔明率军迫回天水找到茶叶,回到黄石公处拿到水壶去高老庄接来泉水,再到鲁城得到茶具。黄石公才将破落雷计的秘决传授。再到五丈原关前,让孔明打头,司马懿话音刚落就按方向键"上上下下左右上下",即可破落雷计。然后孔明诈死引司马懿出城,将其击败。

在五丈原关内,一男子前来兜售药品,一定要买下。出来后又遇到司马懿布下的石兵八阵。应先到右边的小村将刚买下的九转丹送还给赤松子,再按其指教,入石门后向下 20 步,再向右 20 步,再向下,即离开石门阵,攻下了名将张辽镇守的长安城。城内可从一老者处得到祖传蛇矛。

14. 洛阳决战。在洛阳的战斗要连战两阵,均是恶仗。除了带足金仙丹外,还应多带智复丹以恢复 SP 点。司马懿统兵 9999 人,防御力高达 255,即使马超使出会心一击也只是使其损失数百人。故一定要有耐心。摆出的八卦阵可能被其解掉,也可能因某将中暗杀计而散开,特别是当 SP 所剩无几时被敌破掉阵形,遇到这些险恶场面时一定要镇静,不可慌乱,才能得到最后的胜利。

编者按:

《吞食天地 I ·诸葛孔明传》必胜攻略原刊载于《GAME 集中营》游戏专辑第二辑。见者甚少,而来信来电之问题最多。原文芜而不精,借重新发表之机,请作者删改,由 13 页压缩为 6 页半。另请三国游戏专家边晓春先生针对读者的疑问;结合其亲身体会,写出漫谈式的经验谈,应对初学者和高手都有一定的启迪作用。

吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传

指令和道具中日文对照

机种 FC　类型 RPG　厂商 CAPCOM

主要场景有灭袁术、白马战、过五关、三顾茅庐、赤壁之战、收服西蜀，与曹操的决战、与司马懿的决战。前后共有三十员大将加入刘备军，按登场顺序如下：刘备、关羽、张飞、朱灵*、髁昭*、陈登、颜良*、文丑*、周仓、赵云、关平、诸葛孔明、鲁肃*、伊籍、魏延、黄忠、严颜、马良、马谡、廖化、孟达、法正、庞统、马超、马岱、吴兰、蒋琬、吴懿、姜维、张苞（有*者为暂时加入）。

● 基本操作（行军指令）（きほんそうさ）

指令
対話（はなす）
調査（しらべる）
隊伍編制（たいれつ）
武将資料（ぶしょう）
道具裝備（どうぐ）
計策（さくりゃく）

隊伍編制 → 行军编队、任命军师

道具裝備 → 使用道具宝物交换装备、使用武器防具丢弃装备

計策 → 計策（けい）、陣形（じん）

1. 谈话：与人交谈，获得过版信息。
2. 调查：带队武将可得到金、道具、武器防具以及某些宝物。
3. 编制：①行军编队顺序的前五名武将才能作战。
   ②任命的军师智力要在160以上，有了军师军队作战时才能使用阵形和策略。
4. 武将资料：察看武将的兵力（为0时无法战斗，不是死亡）。武力、智力、速度（攻击、躲避攻击的快慢）、攻击力、防御力、SP、武器类型、优势地形（战斗中兵力格颜色不同）、计谋、阵形、策略（以上三项军师才有）
5. 装备：包括武器防具（见表1）、道具（见表2）、宝物（见附录）
6. 计策：包括行军中计谋（见表3）、行军中的策略（见表5）、阵形（见表4）

● 战斗指令

指令
攻撃（こうげき）
策略（さくりゃく）
道具（どうぐ）
総攻撃（そうこうげき）
武将資料（ぶしょう）
撤退（たいきゃく）
防御（ほうぎょ）

策略 → 火計（かけい）、水計（すいけい）、落石計（らくせきけい）、回復計（かいふくけい）、陣形（じん）、策略（けい）

1. 攻击：游戏者设定指令攻击敌人。
2. 策略：包括火、水、落石、回复四种计谋（见表3）、阵形（见表4）战斗策略（见表5）。
3. 装备：战斗中使用道具、宝物。
4. 总攻击：带队武将拥有，不需指令自动攻击敌人，途中连按Ⓑ键可停止。
5. 武将资料：战斗中察看武将各项指数（敌我双方）。
6. 防御：退却不一定能成功，防御可使伤害减半。

表1　武器防具

武器	注：使用一种（由资料中的武器类型决定）、表中“×2”为2次攻击	
日文名	中文名	提升攻击力
けん	剑	按质地不同依次为10、20、40、80、120、90×2、200、220
かたな	刀	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、200、220
やり	枪	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、200、220
おの	斧	按质地不同依次为10、20、40、80、120、150、120×2、220
ゆみ	弓	按质地不同依次为12×2、24×2、50×2、70×2、90×2、120×2、132×2

防具	注：使用三种卖价为买价的 3/4	
日文名	中文名	提升攻击力
よろい	盔甲	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、60、65、75
かぶと	头盔	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、50、60、80
たて	盾牌	按质地不同依次为 5、10、15、20、30、40、50

表 2 道　具

日文名	中文名	买价	作用
せきしんたん	赤心丹	50	可增加兵力 100。
しょうこんたん	招魂丹	100	可使兵力为 0 的武将将恢复部分兵力投入战斗。
まもりのけむり	护身烟幕	300	行军时一般时间内敌人不会出现战斗时提高躲避攻击的速度，但经过 64 步后无效。
かいしんたん	会心丹	300	可增加攻击力。
どうせんたん	铜仙丹	100	可增加兵力 500。
ぎんせんたん	银仙丹	500	可增加兵力 1000。
きんせんたん	金仙丹	1000	可增加兵力 4500。
やえいのどうぐ	野营幕	1000	可恢复全部兵力，SP 值（行军时使用）
はくば	白马	2000	可增加速度 10
ちふくたん	知复丹	2500	可增加 SP30
ぎんせんせき	银仙石	非买品	同银仙丹，可多次使用
きんせんせき	金仙石	非买品	同金仙丹，可多次使用
かいしんせき	会心石	非买品	同金仙丹，可多次使用
注：卖价为买价为 3/4			

表 3 计　谋

名　称	耗 SP 值	作用	适用地形
火计	2—8（四种等级）	损伤敌军兵力作用一般	用于除水中任何地方
水计	3—10（五种等级）	损伤敌军兵力作用较强	只能用于水中
落石计	4—10（四种等级）	损伤敌军兵力作用最强	只能用于山地、攻城
回复计	2—8（四种等级）	增加我军兵力	用于任何地方
注：战斗中都可使用、行军时只可使用回复计。			

表 4 阵　形

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さんかい	散开	0	基本阵形
かくよくのじん	鹤翼阵	8	攻击力增加，防御力下降，应使强将在中间。
しょうほうのじん	冲方阵	4	攻击力，防御力增加，速度下降。
はくばのじん	白马阵	8	速度增加 2 倍，最常用（对卫方阵可先攻击 2 次）
ぎょりんのじん	鱼鳞阵	16	中间三将攻击力，防御力增加，施计和反施计成功率增加。
ほうしのじん	锋箭阵	8	攻击力从后到前依次增加，防御从从前到后依次增加
いちもんじのじん	一文字阵	16	攻击力，速度增加，防御力下降
はいすいのじん	背水阵	24	攻击力增倍，防御力减半只能在水边使用，且不能退却，战斗后成散阵。
せいじやくのじん	静寂阵	32	军队消失，敌人攻击不到（敌方也为静寂阵时能攻击到）不能用回复计（战斗后成散阵）
はっけのじん	八卦阵	48	只有在生门的武将（预先设定）才能被敌人攻击到（战斗后成散阵）
注：行军中，战斗中都可使用。			

表 5 策　略

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さっどくのけい	杀毒计	4	行军时可进入沼泽一定时间而不损兵力。
しゅくちのけい	缩地计	8	行军时可从洞中直接到洞外。
えんとんのけい	烟遁计	8	行军时在一定时间内敌人不出现,战斗时可提高躲避攻击的速度。
ちょうばのけい	嘲骂计	4	攻城时使敌将防御力下降。
ぎたいのけい	伪退计	8	同“嘲骂计”,但威力更大。
けっろのけい	血路计	8	可在战斗中逃走,但不一定成功。
ぎしんのけい	疑心计	6	一定时间内使敌军不作攻击。
しんらんのけい	乱计	4	使敌将 SP 值下降
さくげんのけい	策灭计	8	使敌方策略威力下降
げさくのけい	解策计	8	把敌策略解除
さくかえしのけい	策返计	8	将敌策略反施回敌方
さんめんのけい	策免计	16	一定时间内使敌策略无作用
げきめんのけい	击免计	12	一定时间内不会受敌攻击
りかんのけい	离间计	8	一定时间内使一名敌将自相残杀
りはんのけい	离反计	16	一定时间内使所有敌将自相残杀
ばくさつのけい	缚杀计	12	使所有敌将不能攻击
かんせいのけい	陷阱计	12	使一队敌军兵力下降
あんさつのけい	暗杀计	16	直接杀死敌将
かいじんのけい	解阵计	16	解除敌军阵形成散阵
しょうこんのけい	招魂计	32	使无兵力的武将恢复部分兵力,进入战斗
注:除杀毒,缩地计在行军中使用,其它计在战斗中使用烟遁计都可使用。			

附　录　　过版宝物

由于此卡硬性规定了游戏过程,过版不易。但游戏中有一些宝物是过版的关键。下面按顺序罗列出来,可助众“Game”友们早日通关。

ちず(地图):在徐州城东北的洞窟中,可看到中原、江南、东北的地形。没有它就不能看见袁绍。

エンショウへのてがみ(信):在郑玄家讨得,交给袁绍,会派兵助刘备攻曹。

せきとば(赤兔马):关羽在许昌城刘备夫人处得到装备后行军速度会快一倍。

コハソへのてがみ(胡华信):关羽在胡华家中得到,在过第四关时交给胡华之子胡班便可出城。(如进屋半夜会遭到火攻)。

ひほうのしょ(秘法书):坐船渡海到日本,杀死山顶大蛇,得救的女巫会交给孔明,在赤壁之战中孔明用它来借东风。

しょうせき(硝石):在柴桑城东北小岛中的洞窟里。

うろばくのえだ(老树枝):在柴桑城中央一位老者身后取得。做火药所必要之物。

かやく(火药):将硝石和树枝交给老者,他会制出火药,可将博望坡大石炸开,到达襄阳城。

ひゃくまんぼんのや(百万支箭):在襄阳城大殿地下秘室内得到,交给孙权在赤壁之战中使,为对抗曹操之必要。

てがみ(信):在荆州城大殿宝座下得到,可进襄阳城,和守城曹军交战。

にしきのふくろ(锦囊):可引吕布走出樊城。

ヨウユウのゆみ(养由弓):可使黄忠加入刘备军。

さけ(酒):在司马徽家中取得,用来了解襄阳城西野盗森林的秘密。

てがみ(信):第二次在郑玄家中取得,可使洞窟中的孟达让开。

ショクのちず(西蜀地图):在孟达身后宝箱内,可看到西蜀城形。

けっぱんじょう(血判状):李恢可用来说服马超,马岱加入。

せいどうのかぎ(青铜钥匙):可用来打开水门。

かやくつぼ(火药壶):可在绵竹关内引起大火,引张任军作战。使用火计所必要。

キッペイのしょうかいじょう(吉平的介绍状):用来请华陀医治姜维母亲的重病。

とこうじょう(航海状):可使在码头前的辛毘攻击,然后上船渡河去街亭。

りっこうてんしょ(六甲天书):和曹操决战时,可用来破曹操的火计,能呼风唤雨的秘传之书。

おちゃ(茶叶):从天水城中一行人手中取得。

ちゃき(茶壶):从鲁城取得茶壶,将茶叶、水、茶壶交给隐士,他会教你破司马懿落雷阵的方法。

すいとう(水壶):从隐士处取得水桶,到黄家庄可向井旁的人要一桶水。

きゅうてんたん(九转还魂丹):用一千金买下,可获得走乱石阵的方法。

そっこうのくつ(速攻鞋):装备后可使速度提高 20。

ねんど(连弩):战斗中使用,可对每个敌人进行攻击。

じゃほこ(蛇矛):装备后可使攻击力提高到 235。

かしんのしょ(火神书):战斗中使用,可施出最高等级火计。

げきせきのしょ(激石书):战斗中使用,可施出最高等级落石计。

すいりゅうのしょ(水龙书):战斗中使用,可施出最高等级水计。

もうとくしんしょ(孟德新书):装备后可使智力提高 20。

へいほうのしょ(兵法书):战斗中使用可随机施出一种策略。

边晓春

《三国》游戏节目纵横谈

（开篇）

在中国漫长的历史年代中，知名度最高的当属三国时期了。历史文学名著《三国演义》使得三国时期的主要人物家喻户晓、重要历史事件老少皆知，著名战例也成为历代军人的必修课。可以说，《三国》已经成为中国文化的重要组成部分，在海内外形成了广泛而深远的影响。

从1988年起，日本和台湾的游戏软件厂商陆续推出多种版本的《三国》题材的游戏节目，有些已传入中国，本文将逐一介绍这些节目的玩法、特点，并给出粗浅评价，以飨读者，以期引玉。

一、《三国》游戏节目的现状与分类

笔者见过的《三国》游戏节目大致有以下这些：

《吞食天地　诸葛孔明传》，日文，RPG型，8位任天堂游戏机

《三国》中文，动作类型，大型游戏机

《三国志》日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《中原霸者　三国志二代》，日文，仿真类型，8位任天堂游戏机

《三国志列传　乱世群英》，中文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志三代》光荣，日文，仿真类型，16位SEGA游戏机

《三国志》，英文，仿真类型，个人计算机

《三国演义》，中文，仿真类型，个人计算机

《三国志三代》，日文，仿真类型，个人计算机

《天舞三国志三代》，日文，仿真类型，16位超级任天堂游戏机

《横山光辉　三国志》，日文 pc－engine

《英雄三国志》，日文，仿真　超级任天堂

以上节目，除《三国演义》是台湾公司产品外，均系日本公司产品。

可以看出，《三国》游戏节目已经覆盖了各种主要游戏机型、游戏类型和语言文种，成为历史类仿真游戏的主要题材，且已经拥有众多游戏者并开拓出巨大的市场。

下面着重介绍《三国》节目的分类。

1. 仿真类

《三国》题材的仿真类节目给游戏者构造了一个三国时期的历史环境，请游戏者扮演其中的主要历史人物如刘备、曹操等。游戏开始的条件与选定的历史时期的真实条件大致吻合。游戏者的目的是统一全国。

在游戏过程中，游戏者可以广揽贤才、治理内政、开展外交、扩充军备、攻城掠地，在复杂的环境中施展自己安邦理国的政治才能、战略谋划和战役指挥的军事才能，并从中得到胜利的愉悦和重塑历史的自我满足。

首先，游戏者应当清楚地了解主角所处的环境。通常可以从以下几方面观察：

＊**地图**　游戏者可以看到主角及其对手的势力范围、地理环境、交通概况，还可以察看局部州郡的具体情况。

＊**人物**　每种游戏都有数百个人物。游戏者可以看到每个人物的头像及姓名、年龄、职务等基本状况，还可通过游戏给出的参数了解人物的特点，如体力、战力、智力、魅力忠诚度，等等。

＊**国力**　各游戏都是设国和郡二级行政单位，君主统治国家，郡守管理郡城。每座郡城都由一些参数表示其经济实力，如人口、钱粮、土地、治水、商业、民众信任度，等等；另有一些参数表示其军事实力，如屯兵数量、文武官员人数、在野人才人数、兵士武装程度、训练程度，等等。

然后，游戏者可以选择主角所做的事情。

＊**治理内政**　如开垦土地、治理洪水、封赏人才、调配钱粮，等等。

＊**部署兵力** 如配备武器、训练兵士、调整兵力、调动军队，等等。

＊**攻击敌国** 此时通常转入战争画面。游戏者可以移动部队、进行攻击、实施计策、撤退，等等。攻击可以有多种手段，如强攻、快攻、武将单挑；使计也有多种，如火攻、水淹、招降、陷井，等等。

＊**招揽人才** 包括在本国找寻人才，在别国招揽人才。

推进游戏进程的时间单位通常是月，每月仅能做有限几件事。但在战争画面中，是以天为单位推进时间，每位将领每天只能做一件事。

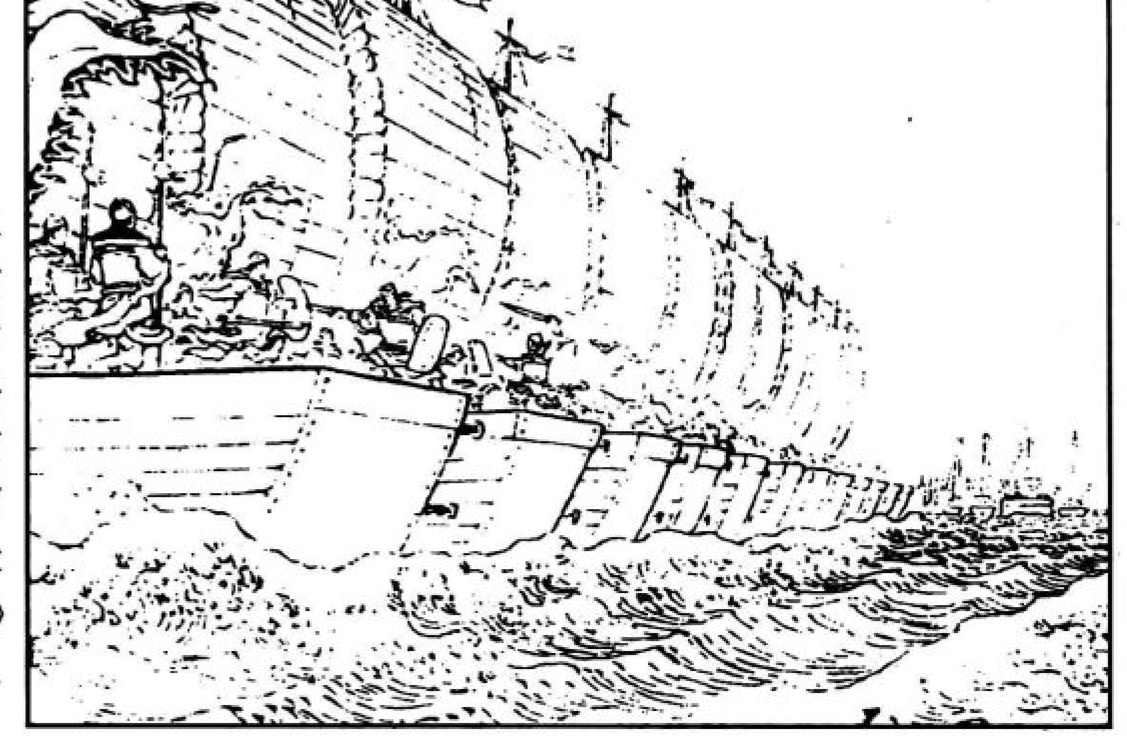
2. RPG 类

RPG(Role Playing Game)直译为角色扮演游戏，是电子游戏中的一种重要形式。在这类游戏中，整部游戏就象是一个长长的、充满历险色彩的故事。主人公循着故事线索闯过一道道难关，自己的能力不断增长，直至最终战胜强大的敌人。RPG 基本上是智力类游戏，主要不是靠娴熟的动作取胜。

《三国》题材的 RPG 游戏目前只见到《吞食天地》一部。

二、《吞食天地》

这部游戏的主人公是刘备。从刘备讨伐袁术开始，到最后由诸葛亮统领五虎将打败曹操、司马懿而结束。在刘备收取西川之前，故事脉络大体上符合《三国演义》原著。整部游戏紧张、曲折、扣人心弦。



游戏者扮演的主角始终是刘备军，但其组成是有变化的。出征的将领最多七位，真正出阵的将领只能是其中的前五位，游戏者可以选择出征人选并决定排列顺序。开始时刘备军只有刘、关、张，很快就被曹军打散。关羽过五关之后刘备军重新集合时加入了赵云、周仓和关平。在荆州，刘备请到了诸葛亮，联合孙权在赤壁烧退了曹操的百万大军。诸葛亮统领关、张、赵平定了荆州务郡，收纳了黄忠、魏延及马良马谡兄弟，并请来了庞统。庞统率领张飞、黄忠、魏延等人出征西川，打败并收留了马超兄弟，但在落凤坡死于张任的流矢。诸葛亮入川，率领著名的五虎将平定了西川，然后挥题北上，先与曹操决战于长安，后与司马懿决战于洛阳，最终完成了统一中国之大业。

整部游戏共有 200 多个人物，并设有若干参数表示人物的能力，数值越高能力越强。如：武力，表示战斗能力；智力，决定能否用计，数值高者成功的机会大；速度快，决定在战斗中能否先出手，其大小取决于所装备的马匹；攻击力，与武力、兵力一起决定战斗中的攻击效果，其大小取决于所装备的武器；防御力，与武力一起决定战斗中的防御效果，其大小取决于所装备的防具。游戏设有“水平”值，其大小为 1 至 50。水平越高，将领带兵能力越强，会使的计策越多。在战斗中，将领的兵力会受到损失，兵力减为零时将领即被打倒。恢复兵力的主要手段是在旅店中休息或用宝物，使被打倒的将领苏醒则只能靠使用还魂丹。

像所有的 RPG 游戏一样，《吞食天地》也设有很多宝物。例如，恢复兵力用的赤心丹、金仙丹，多达数十种的兵刃、甲胄、马匹，制造火药的硝石，唤来东风的魔法书，甚至还包括关键人物索要的茶叶茶具，等等。兵器可在城市中的武器店里买到，常用宝物可在宝物店中买到，特殊宝物必须到指定地点寻找，还有些秘密地点藏有宝物。搜索并在必要时使用适当的宝物是游戏者的重要活动。

游戏设有 30 座城市及若干关隘、洞穴。主角的活动通常是从某城市出发，完成一个确定的任务后回城或到达下一城市。例如，在游戏开始时，刘备军是从徐州城出发打败袁术，但游戏者可以先到城北的山洞里寻宝，回城休息后再出城打倒袁术部将纪录，再回城休息以恢复兵力，最后到城西的山洞里与袁术交战。在城市和村落里，刘备军可从居民口中得到重要情报或行动方向提示。洞穴是迷宫结构，其中总是藏有重要的特殊宝物。

《吞食天地》也有一些缺陷，如：人物形象未必能被中国人接受，战斗画面过于简单，用宝物及休息恢复兵力显得有些牵强，等等，究其原因，有些是 RPG 形式固有的缺陷，有些可能源于中日两国文化上的差异。希望不久能见到中国人制作的三国题材的 RPG 节目。

《吞食天地》是一部典型的 RPG 游戏。



纵横谈

（续一）

——三国志·霸王的大陆

王 歆

八位机游戏在声像和动画制作等方面当然比不上十六位机游戏，但某一游戏尤其是RPG或SLG的魅力并不完全取决于声像和动画制作。举例来说，现今国内市场上最受欢迎的三国题材的SLG游戏，不是世嘉的十六位游戏《乱世群英》或者光荣公司的《三国Ⅱ》、《三国Ⅲ》，而是简简单单的一盘八位机游戏《霸王的大陆》。当然这其中也有消费水平的因素在起作用，但仅仅归结于消费水平，却又未免太草率了。

SLG的主要特点不在声音和动画制作方面，而在于手段和界面上。《霸王的大陆》的界面和“光荣三国”系列相比，是简单了一些，但要明晰亲切得多，这主要表现在：它并不把所有有关地方状况的数据一屏全部显现，减轻了大量数字对游戏者产生的压力；它的主地图以城市而非地域为基本单位，增强了真实感；它的主要指令划分为四大块，每大块以图像而非文字来直显，使不懂日文的游戏者也较容易掌握游戏手段；卡通化的角色兴像具有喜、怒、哀三种不同的表情，即可明晰地反馈有关指令执行执行情况的信息，又较易感染游戏者的情绪。

亲切明快的界面使其拥有比其它三国题材SLG游戏更广泛年龄段的游戏者，但这还不是最主要的。因为就界面来说，十六位《乱世群英》有些方面比《霸王的大陆》更为成功。通过比较这两个游戏可知，它们是属于同一思路的，在界面和手段方面有多处如出一辙。但就游戏手段来说，无疑情节和内容都相对简单的《霸王的大陆》更具魅力，游戏点更多更突出。

首先，每轮指令的数量是以你占据城池的多少来决定的，并且指令实施的范围是游戏者控制的整个区域。即可将所有指令集中使用于某一城池甚至某一将领，并不存在每员将领每月只可参于一件具体事务的限制。使游戏者甚至可以在一轮指令内调集兵马连续进行多次战争并且战后重新将重兵分驻各地采取守势。这样设计战争未免太过儿戏，但这样设计游戏却确实相当吸引玩者。

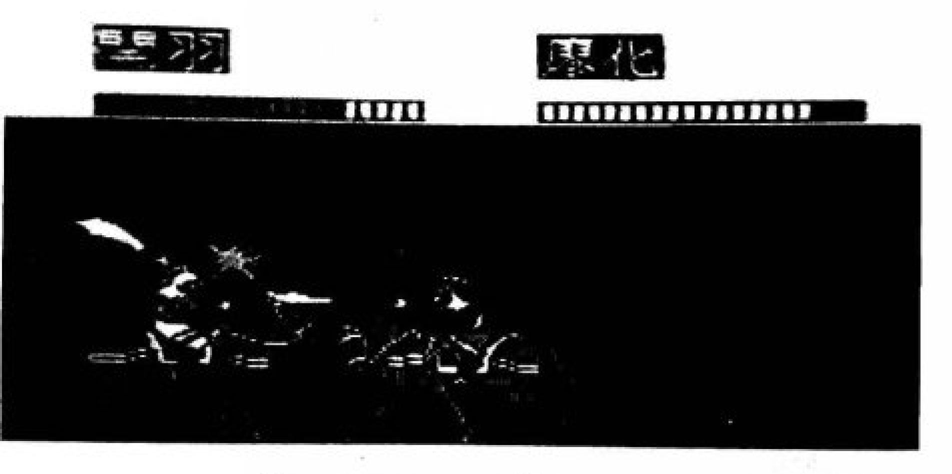
将领的有关数值可以改变：通过学习，可以提高智慧度；通过战斗，可提高武力值和经验值。因此各层次的将领都可越战越强，游戏时间越长，战斗的激烈程度越大，游戏魅力也越突出。

其次内政方面的指令相对简单，并且承继《三国》系列的传统，有“寻找”一栏，但不同之处在于并不限定寻找的目的，即游戏者发布此指令后，有可能找到宝物，有可能找到金钱、粮草，也有可能发现人才，当然也有可能一无所获。不确定的结果在游戏者头脑中却会产生确定的强烈兴趣。

此类SLG游戏最吸引人的地方不在于政，而在于军，《霸王的大陆》也不例外。战争分三个层次，一为战役，二为战斗，三为单挑。战役级的主要特色一在于行军，二在于计略。

行军当然分不同的兵种、不同的地形，特定的兵种在特定的地形上要消耗不同的机动点，这是其它游戏也多有反映的内容。然而此游戏大胆的设计是类似于攻略指令的发布，所有机动点也可

以集中在一支军队身上，即给了游戏者单兵冲入，直趋敌主将的机会。至于计谋，《霸王的大陆》设计了多达 16 条战役级计策，不同智谋值的将领可行使不同的，大致越是厉害的计策对地利的要求越



リョウカの こうげき

是严格，机会难得，得则不可错失。谋士的重要程度在行使计谋的过程中，反映得比其它同类游戏更为突出，这也是它主要的游戏点之一。

两军遭遇，进入战斗画面，特色就更为突出。将领可以通过战斗而提高经验值，进而提高级别，而级别越高，在战斗中步、弓、骑三大军种的比例配备更具强大的战斗力，只要选择了正确的阵势，可以所失甚少，而所获甚大。而且在战斗级也有一系列计略可以使用，虽然不如战役级计策重要，却也非同小可，对最终胜利起着不可低估的作用。

将领单挑时的指令比其它同类游戏要多，可进行多种形式的攻击，这也大可弥补格斗动画的简单和粗劣。单挑的胜负除由双方的武力、体力外，也由装备这种手段大多体现于 RPG 游戏中，而在 SLG 游戏，尤其是三国 SLG 游戏中，《霸王的大陆》可说是独一份。然而不同威力和价格装备，尤其是某些特定将领才能装备且特定地域才能购得的特殊装备，配合以上种种光怪陆离的名称，对游戏者确实具有很大的吸引力。

《光荣三国Ⅲ》设置有五六百名人物、四十六座城池，而《霸王的大陆》则只有约二百名人物、三十一座城池，其简单是不言而喻的，但因其明快的界面和别出心裁的游戏手段，反而比许多相当复杂的同类游戏拥有更多的游戏者。它的成功之处，与简简单单一个《俄罗斯方块》、一个《采蘑菇》可以傲立游戏界直至今日依然不倒，颇有异曲同功之妙。

三国纵横谈

（之三）

——三国志Ⅲ

(KOEI)

王歆　边晓春



迄今为止，在国内可以见到的容量最大的三国 SLG 模拟仿真类游戏，当推 光荣(KOEI)公司在 92 年 2 月推出的个人电脑版《三国志Ⅲ》,同年 8 月这游戏被移植到了超任上。不久又移植到了 MD 上——现在国内市场上最常见的就是这个 MD 版。

和 8 位机 SLG 游戏相比,《三国志Ⅲ》无论在图像和动画制作上,当然都占有不可超越的优势，但它之所以受欢迎，主要还在于容量的巨大。不仅大家都熟悉的刘备、张辽、顾雍等能人，而且许多在演义中仅仅露过一次面孔的如桓范、董璜、周旨等也在游戏中出现,出场人物多达 531 位,这在目前国内普遍可见的 SLG 游戏中是首屈一指的。

人物众多，当然容纳人物的地域单位也相对地要增多。《三国志Ⅲ》以城池为单位，共划分了 46 块地域(即 46 座城),只有全部占领这 46 座城池,才算统一天下。

容量之大,还表现在指令手段的繁多,内政军事自不必说,《三国志Ⅲ》最有突破的主要是外交手段。外交包括结盟、解盟、借粮、借钱、贸易(交换钱粮兵器),合攻等多种手段。目的的达到要靠游戏者自己开动脑筋，面对面的去讨价还价。这是其它游戏所不及的重要一点。

在战争方面,划分了野战和城战两种手段。在 46 座城池之间，另开辟有 22 块战略要地，如“街亭”、“虎牢”、“赤壁”等。只有占据了有关的战略要地，才能进而攻击敌城；只要占据了战略要地，就可以御敌于国门之外,防止敌军长趋直入,一步就跨到城下。这一考虑极为独特。

战争场景全都改为三维画面，对比其它 SLG 游戏更为美观,更为吸引人。在Ⅰ代中,根本没有单挑、对决。Ⅱ代中,只允许战争开始时进行一场格斗。Ⅲ代中,只要两军遭遇,任何时候都可提出单挑,而且单挑画面之精美,动作之流畅,足以使游戏者爱不释手。甚至可以这么说,单挑画面的精彩,相比 16 位的格斗游戏,也并无逊色。

《三国志Ⅲ》在攻略方面的特色，也有其成功之处。首先,任何人物都可以被赋予一定的身份,除君主外,还有军师、将军、武官和文官。君主当然可以实行所有的指令;军师可以指定不只一位,除某些只有君主才能实行的指令（如招求人才中的“三顾”,如指定军师,如赐给部属特殊兵器等)外,可以实行所有指令,将军也是如此。文官和武官则不同,文官只能行使内政和外交使命,武官只能行使军事使命,并且特别的是,他们可以长期实行一条指令（一至六个月)，这样可以减轻每月发布内政和练兵指令给游戏者带来的厌烦感。

对于查看敌方的情况,《三国志Ⅲ》有极为严格的规定。一是只允许察看相邻城池的情况,二是必须要派出间谍,经过六个月的时间,逐步地了解到地方的有关情报。这样就可以把一些无用的人

物授予文官或武官身分，分派出去侦查敌城的情况，部分解决了人多而导致无事可做的问题。

对于非君主居住的城池，可以下达委任指令。委任包括着重于民政、军政和军民并重三种情况，这是其它游戏大多都有的情节。但《三国志Ⅱ》有其特别构思，如果任命文官或武官为太守的话，这一城池就自动成为委任状态，除非另换军师或将军身份的人物为太守，或干脆君主亲自驾临，否则委任状态不可解除。

此游戏共分六个时期，与其他三国SLG游戏不同，可以从诸葛亮去世后开始游戏，一些三国后期的名将如姜维、邓艾、羊祜等就可成为主角。它在任何时期都可以自己命名新君主——不过到了三国鼎立之后(五、六时期)，新君主的产生就没有多大意义了，兵微将寡，四面强敌，要统一实在难上加难。

看过以上的描述，相信某些读者已经可以发现不少缺点。确实，《三国志Ⅱ》的不足之处也是显而易见的。首先在于指令的繁杂，仅民政一项就包括开发，耕作、治水、商业、税率等多条指令，每一城池的各项数据都密密麻麻地占去半屏，足以把游戏者搅到眼冒金星。

对于军队的训练，也包括训练度和士气两个方面，并且还要花钱购买装备(马匹、弩、强弩，如果水战，还要建造各式战舰)。虽然各项数据用不同的颜色来表示充足，不充足或危险，虽然用长期指令的办法尽量简化操作手段，但数据繁冗，指令庞杂的问题并不能完全解决。

战斗虽在画面上前进了一大步，但总体构思依旧一脉承袭Ⅰ、Ⅱ，两军交锋，计谋手段不足，总体上还是依靠兵力的强弱多少来决定胜负，智将的作用比起FC的《霸王的大陆》来，要逊色多了。

当然最头疼的还是运兵，必须一城一城运送还则罢了，你可别忘了某些城池可能由文官或武官担任太守，多强大的兵马对于这个黑洞只能进不能出。君主还得及时改换太守，实在麻烦透顶。

至于诀窍，这里姑且略透一二。(一)如果你扮演弱小的君主，一定要广为结盟，然后每到收粮收税之时，派人到结盟国请求支援。最乐于施舍的君主当推刘焉父子、刘表和陶谦，从曹操那里是很难拿到钱的。(二)如果有人毁坏盟约来进攻您，不必惊慌。此时，对方的所有将领的忠诚度会下降20点，能够轻易地将对方拥有重兵的大将召聘到您的帐下。同样，您可不能草率决定进攻盟国，在进攻之前一定要先解除盟约。但若与对方的敌对程度在45以下，解除盟约也会引起本方将士的忠诚度下降。怎么办呢？告诉您吧，此时您可派人去劝降，对方当然不肯投降，但此时对方的敌对程度就会上升30至40。您就可以放心地解约进攻了。(三)您在招聘敌方武将时，军师会给出估计，此次能否成功，军师的能力越强，估计得越准。例如诸葛亮的估计几乎没错过。诀窍在于您不要在试图招聘而军师估计不成功时就不干了。你可以连续多次准备派人，当军师估计成功时，就派人去，就可能成功。当然，一定要派政治能力强的将领去招聘，如满宠的成功率就很高。(四)“强将握重兵”，一定要给强将配足兵力，切忌平均分配兵力，甚至可以把君主的兵力也加到强将身上。(五)“集中优势兵力打歼灭战”积累实力要有耐心。要考虑到敌方可能的增援，但敌方的太守或君主是不会出马增援的。诀窍就写这几条，当然有许多其他的，靠读者自己去摸索吧！

总之，《三国志Ⅱ》还是很可一玩的，不过一定要很有耐心。要想和《霸王的大陆》那样牢坐几个小时就大功告成，劝您趁早打消这个念头；而且切记要第一回玩就找到各种诀窍，否则，恐怕第二回上机百分之八十会知难而退。

行了，到此打住。最后，笔者要在这里“叫阵”。笔者最引为自豪的记录是：扮演刘备，从189年开始，上级水平，史实方式，到199年统一天下。哪位看官敢于出来应战？！

责任编辑：Daivd

征稿启事

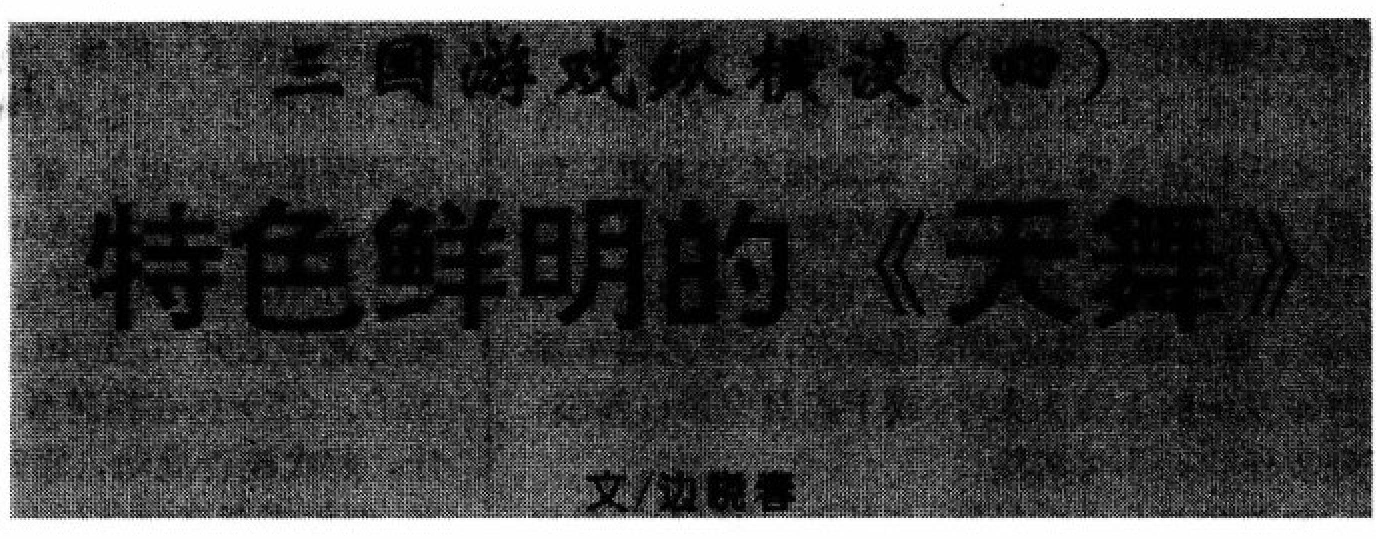
一、来稿内容不限，举凡游戏攻略、秘技偏方、游戏史话、厂家历史、动态信息、趣闻杂谈、漫画插图等，只要与电玩有关之恩怨情仇，皆可借此做一了断。

二、来稿请用400字或500字稿纸，一般不退。三个月内未回者，可自由处理，请勿一稿两投，犯重婚罪。

三、为使闯关族不至GAME OVER，稿件一经采用，即付稿酬，上乘佳作，稿酬从优，可获3UP，当即“脱贫”。

四、来稿请寄北京东城沙井胡同15号《电子游戏软件》杂志，邮编：100009。





三国游戏纵横谈(四)

特色鲜明的《天舞》

文/边晓春

《三国志·天舞》是日本著名的 WOLFTEAM(狼组)公司 1993 年推出的力作。该作品场面宏大,战将如云,设计新颖,在众多三国题材的游戏中可谓独树一帜。笔者仅见到《天舞》的超任版,拿到后也仅打通两遍,故写在这里的也只能是几点浅见。

《天舞》最突出的特点是气势恢宏。首先是场面大,地图上有 13 州 127 郡,完全再现了东汉末年的中国版图。其次是战将多,任一时期开始时均有约四百员战将,据说总计超过千员。再次是官位复杂,在东汉皇帝刘协之下设有十多种中央官职和地方官职。加上一幅古代战场遗址照片作为片头,看得出,作者的本意是尽量再现宏大的历史真实。与其相比,其他三国题材的游戏最多仅有四十几座城池,同时仅出现百余个人物,就显得逊色多了。

在节目设计上,《天舞》有很多特色。

*简化政令。在《天舞》中,只要在都城设置好主管内政的官员,如大司农;在郡城设置好主管内政的太守丞,游戏者就可以不管内政了。游戏根本没设诸如开发、治水等项指令。相信多数游戏者会感到如释重负。

*淡化政治。在《天舞》中,游戏者看不到武将对君主的“忠诚度”这一参数。在都城中通过“调略”指令挖对手的人才也很困难。最常用的征集人才的办法就是攻占对手的城池。攻城之后,城中的敌军守将都会变成“布衣”,应聘的价格不等,召入后可以放心使用。游戏者不必对战将的忠诚度提心吊胆,也别想去捡对手的便宜。这似乎更符合历史的真实。

*时钟可控。屏幕左上角有一时钟,可用光标控制开关。时钟开启时,右上角的日期就会按天递进;时钟停止时,日期不变。游戏者在时钟停止时发布指令,然后开启时钟静观事态发展。这样可以避免每月工作的单调重复。

*可以同时从不同地点出动六支部队和六支运输队,指向不同的目的地。时钟开启后,在画面上可以见到部队移动。运输队必须沿路行进,但可自动渡河;部队则可以翻山越岭,但无船只不能过河。

*战斗画面非常简单。仅有简单的攻城守城。双方的部队和战场被抽象为棋子和棋盘,且有相对固定的位置,很难任意移动。战斗手段也仅有“战斗”、“弓矢”“门破坏”等几种。到战争后期可使用投石机攻城。

*窗口式画面。画面、指令框等均设计成窗口形式,窗口可大可小可移动,允许多窗口,很像计算机上的 Windows。

上述这些特点综合起来,可以看出:《天舞》节目设计者是把主要注意力放在了战略层次上。为此,不惜略去战役层次,简化战斗层次,简化政略。请您试想,假如您指挥有方、调度得当,使得您的部队从小变大、由弱变强;假如您把众多名将编入六支大军,在广阔的疆场上纵横驰骋,攻城略地、最后横扫各路强敌,一统中华……您将得到什么样的满足呢?这就是《天舞》的主要游戏点之所在。这也就是很多喜欢在战役层次或战斗层次上一显身手的游戏者对《天舞》感到有些失望的原因之所在。

《天舞》也有一些明显的疏误。例如:某君主攻下皇帝所在的城池之后,其势力名称就会自动变为“汉”(在第一期),而被打败的君主的势力名称就会莫名其妙地被命名为“晋”或“韩”或其他。这显然与历史真实相去甚远。再如:一支部队出城行进在途中时,若其出发地被他国攻陷,则该部队的武将会在其出发地转为“布衣”,于是就会出现两个同名武将,且可能处在敌对国中。

本文虽然没有介绍游戏规则之任务,但笔者还是愿意在此披露一点攻关心得——迅速打通《天舞》的关键在于“集中优势兵力”。如果能有几员强将率领一支万人左右的部队出战,则几乎所向无敌。攻城时,当兵力优于敌人很多时,宜用弓矢。这样不会使士气减低很多,有时还能增加士气。这样可做到一个月内连拔数城。当部队的士气下降很多时,快速恢复士气的办法是:把部队开到附近的一座士气高的已方城市,将部队解散后即重建。照此办理,如果能注意适时扩建部队,且尽量让各军同时行动,就能很快统一天下。若作曹操一类的较强君主,三年左右即可统一;若作较弱的君主,五年左右也可统一。不信您可以试试。

责任编辑 达 人

三国纵横谈（五）

——KOEI《三国志Ⅳ》

文/边晓春

桔红色的夕阳映在迷蒙的江面上，一叶渔舟悄然滑过……突然，三条蛟龙跃出水面直上云霄。三个刚劲的大字赫然而出：三国志！

这段意境深远的动画就是日本光荣公司（KOEI）94年推出的力作《三国志Ⅳ》PC版的片头。请看下面的片段。

公元201年7月，在中国的版图上，北方金黄，南方葱绿，西部的高山上几缕白云飘过，新野城头，刘字大旗招展。城外，关羽正领兵操练，简雍在指挥筑堤；城内，赵云在监造兵器，孙乾在管理市场，看上去一派繁忙景象，却也有新兵在发牢骚。探马来报，曹军5万大兵来袭，为首大将乃夏侯惇。刘备兵少，率军死守城池。只见曹军以发石车、冲车猛攻城下，几道云梯直立城头。城头万箭齐发，巨石轰然而下，曹军伤亡惨重。终因众寡悬殊，城门被冲车撞开。刘军已无退路，殊死的决斗开始了。守方威风八面，先锋张飞、中军关羽、大将赵云。攻方也锐不可当，先锋典韦、中军许褚、大将徐晃，六员大将捉对厮杀，好一场世纪大战！

列位不难看出，《三国志Ⅳ》最显著的特点是画面质量。全国地图从《三国志Ⅲ》的单屏地形图发展为大幅面地形图，用鼠标操作视窗，移动跳跃非常方便。鼠标点到己方控制某座城池，可从弹出的小窗口观察到该城和平时期的繁忙景象。几个简洁的小图标使得各种操作十分方便。野战画面十分逼真，各种地形设计也独具匠心。攻城画面则一改《三国志Ⅲ》的"敲门"方法，设置了云梯、冲车、投石车等复杂手段，看起来惊心动魄。单挑画面则沿袭了《三国志Ⅲ》的优点，而一番、三番、五番的决斗胜利更增加戏剧性效果。在单挑中，增加了射箭追杀和佯装逃跑回马一箭的战法，只是仍然不由游戏者操纵，多少令人遗憾。特别值得一提的是，人物的肖像在中国的传统风格的基础上，刻意塑造了人物的性格。除个别人物值得商榷外，估计能被广大中国人接受。这或许是日本光荣公司的中日分支机构的主要成果之一。

《三国志Ⅳ》的另一个显著特点是使为游戏者提供了一个更加自然，更加简洁的操作环境。例如，您在襄阳的兵士已经完成训练，准备进攻江夏，但发现兵器软弱，钱粮不足，又担心攻入江夏后江陵之敌趁虚而入。这时，您可以先到汉中，将钱粮调至襄阳，再调来在南平的攻城利器。当您一举攻下江夏后，再将刚从洛阳招募的新兵调至襄阳以防不测。这在《三国志》前作各版中是决难做到的。因为在那里，是计算机给出各郡的操作顺序。再如，在内政上设置"开发"、"治水"、"商业"、"技术"四基，每项可派两名官员并应拨款1～9999金。对于后方各郡，只要为某项目拨款1200～1500金，就可以一年不管它了。治理效果取决于所派官员的政治能力。"技术"值达到100后，就可制造投石车、冲车等兵器了。

在《三国志Ⅳ》中，很难"挖人才"。敌方大将的忠诚度降至70时仍难请来，即使是俘虏，也不会立刻投降。笔者认为，这是符合历史真实的。但《三国志Ⅳ》允许留用抓到的君主。这样，如果您留用了曹操，您的帐下很快就会猛将如云了。当然，在这方面日本软件的一个通病始终没有改掉，这就是完全忽略了"忠义"二字。例如，笔者在《三国志Ⅳ》中曾用关羽抓过刘备，用曹彰捉过曹操。或许这也是日文版三国题材游戏都取名《三国志》而不起名《三国演义》的原因之一吧。

几位读者朋友介绍的《三国志Ⅲ》中的秘诀，在《三国志Ⅳ》中却无法重现。笔者不擅发现秘诀，还望各位指点，但经验还是有一些。其一，在《三国志Ⅳ》中，有"调整"一项，使用政治力强的人可以平安地迅速调整大量兵力、武器和物资。笔者曾将8万大军连同装备军粮一下从远在东南的襄阳调至西北的天水，然后立刻由天水将领率军攻击西凉。这简直比"空运"还方便。其二，攻城时要竖起云梯，但守军用巨石砸下会损失惨重。可将部队运动到远离城门的地方，再竖起云梯，等守军赶到时已经来不及用"落石"之计了。其三，将强弩集中使用。笔者曾用3万强弩兵全歼8万训练有素的敌步、骑兵，此时应注意率军将领应具有统帅弓弩兵的能力。能以少胜多，是《三国志Ⅳ》的一大优点。其四，进攻已无退路的敌军时最好带冲车，派武力强的将领率军。先用冲车将城门冲开，然后派强将出阵决胜。取胜后，敌军的剩余士兵全数成为俘虏。这是扩大兵力的最快方法。

在《三国志Ⅳ》中，如果各方面顺利，作为较强的君主，应当能在10年内统一天下。如果想在5年内统一，恐怕要借助于特殊的秘技了。　　责编：热　斗

KOEI 三国志四个版本的比较研究

文/边晓春

日本著名游戏软件公司光荣公司从1988年推出第一版《三国志》起，大约每两年出一新版，到今年已经推出了四个版本的《三国志》。六年来，红色的“KOEI”标志吸引了千千万万游戏爱好者。从日本、台湾、香港到中国大陆，可以说，凡是爱好历史题材仿真游戏的人，几乎没有不知道光荣公司及其《三国志》的。今天，回过头来看看《三国志》的演变过程，从游戏设计的角度品味这部著名游戏的艺术手法，以中国人的眼光审视日本艺术家对这部中国古典名著的再创作，应该是一件不无裨益的事情。

本文试图从游戏结构、游戏规则、游戏效果等方面对光荣公司《三国志》的四个版本作一比较。依据的软件是：《三国志》FC版、PC英文版、《三国志Ⅱ》MD版及PC版，《三国志Ⅲ》MD版及PC版，《三国志Ⅳ》PC版。

一、游戏结构

《三国志Ⅰ》到《三国志Ⅳ》的游戏结构基本上是相同的：游戏者选定扮演君主和开始年代；从全国大比例尺地图进入；游戏者扮演的君主控制若干郡；以月为时间递进单位，逐月逐郡部署内政、军事、外交等方面的工作；攻击其他郡主控制的郡或被其他君主进攻自己的某个郡时，切入战争画面，即以该郡为核心的中北例尺地图，此时通常以日为时间递进单位；两员武将对打时，画面切换为小比例尺背景下战斗场面，游戏者不能操纵己方将领，双方都由计算机操纵；游戏者扮演的君主控制全国时游戏正常结束，该君主死亡且无继承者时游戏中断。

Ⅰ版不能自定新君主，全国地图以郡界划分。游戏者按计算机安排的顺序安排各郡工作，每个郡是一个有十数项指令的菜单，每个郡每个月只能做一件事情。中比例尺地图上有若干座城池及附近的山川河流平原等，看不见城内状况。一支部队由一员大将率领，在画面中占一个格，没有武将对打画面。

Ⅱ版的改进之处在于：加入了自定新君主，为各郡设置了郡名，指令菜单改为下拉式，每个月每个将领可以做一件事。中比例尺地图上加入了关隘、树林等地形。加入了武将对打，但只是在刚刚开始战争时有可能。

到了Ⅲ版，大比例尺地图不再以郡界划分，而代之以主要城池。如洛阳、长安、南皮、成都、襄阳等。各城之间有道路相联，毗邻郡之间若无道路则不可以通过。各交通要道设置了十几处战场或关口，如官渡、赤壁、虎牢关等，保有对这些战略要地的控制，则进可攻退可守。中比例尺地图也有很大变化，扩大了城池在画面中的比例，加入了城内的街道、宫殿等。攻击部队必须攻破城门，占领主要宫殿才算攻下这座城池。可以看出，《三国志Ⅲ》比前面版有了很大的改进。

1994年问世的Ⅳ版主要改进了大比例尺地图的画面效果，地图幅面加大数倍，画面质量明显提高。中比例尺地图则去掉了城内的描写，而把笔墨都集中在城门处：高耸的城墙，坚固的城门，使得攻城与守城的战斗更为激烈。带兵方式也有了根本的改变，从过去的一将带固定数量兵变为各城驻扎兵力，只有发生战争时才为将领配兵。

在这四个版本的《三国志》中，游戏结构虽然没有发生大的变化，但革新的方向非常明显，即：改进操作性，使游戏者的各项操作越来越顺畅、简略；创造更加贴近史实的战争氛围；着力改善地图的画面效果。

二、游戏规则

1 人物

光荣公司的各版《三国志》都是用一组数字加一帧头像来描述人物的。除年龄、性别外，设有忠诚度、武力、智力、魅力、政治等主要属性，大都按0至100设定。Ⅲ版和Ⅳ版中，还加入了一些宝物，可增加单项得分。各种数值会直接影响相关工作的效率。

从Ⅱ版开始，还设置了若干官职，以区别人物的等级，如将军、军师、侍中等。



最值得一提的是“忠诚度”。在各版中，忠诚底低于70，就有可能被敌方挖走。想办法“登用”到敌方的大将，同时防止自己的重要人才流失，是游戏者需要特别重视的工作。而这种现象在Ⅱ版中有点过份了，自己手下忠诚度100的大将也有可能在战争中被敌方能力强的君主“策反”过去。到Ⅲ版才略微有所限制，因为你只能从相邻城市中登用敌方人才，且还必须有己方的密侦潜伏在该城市。Ⅳ版更规定只有政治能力很强的密侦才能探得对方武将的忠诚度，且多数被俘敌将要经过几个月以后才可能归顺。



2　战争

各版《三国志》在开始战争时都自动转入中比例尺地图。战争规则不尽相同。I版中，攻击方首先在指定的范围内安排部队和粮草，每员战将最多可带兵一万。开始战斗后，按计算机指定的顺序指挥各战将的行动，有移动、待机、攻击、撤退、调查等指令项。攻方的胜利条件是：全歼敌军或占领所有城池或消灭敌军主将；守方的胜利条件是：全歼敌军或消灭敌军主将或夺取敌军粮草。

Ⅱ版的战争规则改动不大，只是取消了粮草屯积地，再是战争开始时给双方一个互派武将单挑的机会。地图上增加了一些关隘，且攻击方对盘踞在城内的守军的攻击效果不是很好。攻击手段增加了突袭、诱敌临阵反戈等。

Ⅲ版的战争规则有了很大变化。首先是设置了马、步、弩、强弩等兵种。战场也分为两类，一是野外战场，地形复杂，战争目的是歼灭敌人或赶跑敌人；一是攻城战场，攻击方必须攻入城池，并占领主要宫殿或全歼守军。野外战场还可能设在大江之中，此时双方都要登船作战。攻击手段有了很大的加强，除去随时可向敌将提出单挑要求外，还设置了同仕、伪令等许多计谋。攻击方攻击城门，攻开后即可入城，有些部队也可在城外静候，待机动力增至10时越墙而入。攻守双方及各自的援军总兵力可达数十万，场面甚为壮观。

Ⅳ版沿着前版的思路继续改进了战争规则。此版增加了冲车、投石机等几种兵器，必须要在技术开发水平较高的城由具备制造能力的将领监造，要花费若干金钱和近一年的时间；造成后即可用来攻城。攻方无论用何种方法打开城门，都可以选择用“武决”或“兵决”进行决战。武决是各派大将一番、三番或五番决胜，败方若为攻击方，则退回原攻击地，守方失败且无退路，则守军全部被俘。“兵决”就不如武决好看了，软件交待得也不清楚。

总之，《三国志》各版本都在战争规则上作了精心的、成效显著的改进。越改，场面越好看；越改，游戏者发挥的余地越大。

但是，依笔者之管见，《三国志》在战争规则上的几处缺撼一直未见改进。其一，是《三国演义》上的几种常用战法未能体现，如两军对阵武将厮杀，一将佯败诱敌进入埋伏圈等等。其二，是无法实现较复杂的战术意图。其三，无论是几万人的大部队还是仅剩数人的残部，在画面上都用同样大小的图标，总给人一种下棋的感觉。其四，是距离的感觉总是不对，例如，攻击部队从某城出发，到达被攻击地时，日期总是从1号开始，似乎两城之间的行军未用时间；但另一方面，攻城部队爬云梯时，从城下爬到城顶却至少要用两天时间……

对于游戏设计者来说，他总是面临着两难的境地。一方面，要尽量真实生动地再现古战场那惨烈壮观的画面，要给游戏者以充分的自由，发挥其聪明才智；另一方面，又受硬件资源、软件实现能力的限制，难以实现很多设想。从这个意义上说，电子游戏与其他所有艺术形式一样，总会带着许多缺憾问世。然而，在硬件条件越来越好、软件环境日渐改善之日，仍旧在陈旧的框架之下修修补补、抱残守缺，就难以满足广大游戏者日益提高的要求了。由此，笔者斗胆预言，三国题材的仿真游戏在游戏结构尤其是战争规则上即将出现重大改变。

3　内政

各版《三国志》都安排了许多内政方面的工作交给游戏者考虑。开发土地、防治洪水、开仓赈民，是各版都有的工作。在Ⅲ版中，增加了“耕作”一项，意思是说，只提高土地价值而不耕作，照样收不了多少粮食。Ⅳ版删掉了耕作，加入技术开发，以提高制造兵器的能力。在各版中，民

众忠诚度低于60都可能引发造反。

各版游戏在内政方面的改进主要是围绕简化操作进行的。在开始的两版，游戏者要每月指派开发者、决定开支数目，甚为麻烦。到了Ⅲ版，可以指派文官连续数月做同一种开发。而Ⅳ版中，只要将合适的官员安排在内政的某个位置，再决定一个数额较大的款项，在这些钱没花光之前就不用管他了，你还可以通过一个小动画观察他们是在工作还是在怠工、偷懒。其实，在笔者看来，内政方面的工作还可缩减，只要能让游戏者感觉到内政对于战争的种种限制、不要过份穷兵黩武，也就可以了。

4　外交

外交是《三国演义》中的重要战略手段，对此，《三国志》各版也都有所表现。Ⅰ版中只有结盟、解盟，擅自撕毁盟约会使臣民的忠诚度下降。Ⅱ版中增加了一些经济上的往来，且能看到各国对自己的敌对程度。Ⅲ版中很容易向盟国索要钱粮，且可以利用敌国撕毁盟约招降敌将。Ⅳ版中的盟国就比较可靠了，在盟约到期之前一般不会攻击盟国。在各版中，盟国之间是可以互相救援的，也可以约盟国一道攻击第三方。但游戏者通常很少利用这些条件。在更深层次上盟国之间的战略配合、结盟使者的舌辨之才，都未能在各版游戏中体现。

5　政治

《三国志》各版均忽略了君臣之间、臣臣之间、皇权、继承人等复杂的政治关系。一个简单的"忠诚度"参数根本无法表现出深奥的、惊心动魄的政治斗争。当然，用什么样的游戏手段描述政治斗争，是一个世界性的难题，不应以此去苛求《三国志》的设计者。可以设想，在今后某个三国题材的游戏中，能使游戏者真切地感受到"军事斗争是政治斗争的延续，政治斗争是军事斗争的目的"。到那时计算机游戏就不再是狭义的游戏，而成为表现力丰富的成熟的艺术形式了。

三、游戏效果

1　游戏点



三国题材的仿真游戏的游戏点是很明确的。这就是：让游戏者能将在游戏环境中招演、指挥、对抗那些著名的三国人物，运筹帷幄，纵横捭阖，亲身领略错综复杂的生死搏斗，在胜利中得到精神上的巨大满足。此类游戏的特点是：复杂，需要较高水平的智力和一定的历史知识；而玩，一次统一要花费数十小时的游戏时间且可以变换角色反复玩。因此，这种游戏针对的游戏者应当是十几岁以上的青年人和成年人。

日本光荣公司是这类历史题材仿真游戏的开拓者，各版《三国志》是其经典之作。同样是历史题材，在政治、军事及经济的复杂背景下，《三国志》突出了军事生活；同样是战争题材，在战略、战役、战斗的各层次上，《三国志》以战役层次最具特色。在这些游戏设计的要点上，各版都保持了统一的游戏点，且一直无人能出其右。

2　画面与数字

各版《三国志》之间，变化最大的就是画面，几乎每版都是重新画的，且面目一新。为此，光荣公司专门在北京注册了一家公司收集资料。发展到Ⅳ版，人物头像的风格已经很鲜明，且估计除个别人物外，都能被广大中国人所接受。

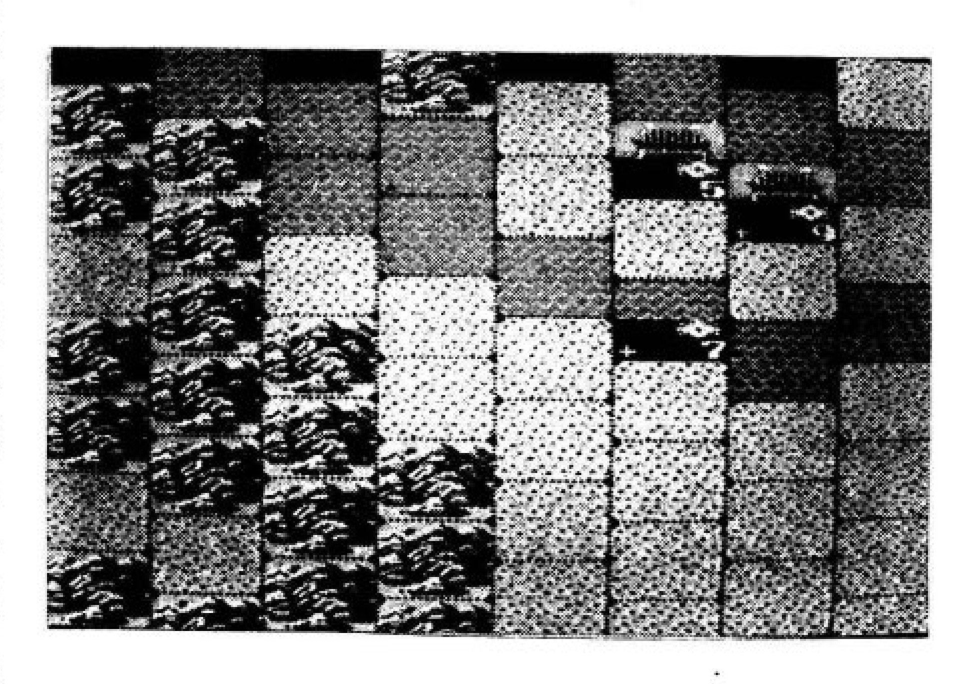
各版《三国志》还有一个共同的特点，就是有大量数字。第四版中每位人物的能力都列出长长的一列。姑且不论这些数值是否合适（依据史书《三国志》对人物的评价往往与《三国演义》有些差别），单单是这一大版数字就会减低游戏者的兴趣。

3　风格

《三国志》各版的综合风格大体上没有变化，给人的感觉是一部严肃的正剧，手法是写实的。尽管多少有些神话色彩（（如第四版中的天变风变），也有些噱头（如第二版、第三版中的貂婵），过多的数字也不必要地突出了技术色彩而削弱了游戏者身临其境的感觉，但总的说来，其艺术风格与其主题是协调的，对主题的烘托也是成功的。

4　结束话

日本光荣公司的《三国志》在游戏设计的诸多方面都是历史题材仿真游戏的经典之作，八年以来一直是同类产品中的带头羊。作为中国游戏爱好者，我们会非常关注《三国志》的发展，同时也热切地盼望中国人制作的三国仿真游戏能够尽早出台。



最后的格斗！？

秋风肃杀
谁知落木的悲哀
劲爆格斗
鼓起生命的强力
天下布武
英雄舍我其谁

文/索冰

’94对战游戏狂潮

今年是一个特殊的年份，SFC的RPG太空战士Ⅵ的推出，得到史上最强的角色游戏之殊荣。而对战节目竟然也在今年达到了一个前所未有的高峰。

94年登场的对战节目不胜枚举。美版新作有龙争虎斗Ⅱ、双截龙Ⅴ等亮相，日版的软体则数不胜数，这些节目多数是街机、超任和世嘉“三管齐下”。这次挑选了94年的十大焦点对战节目作重点介绍，希望能通过本文使读友们对海外的对战游戏流行趋势有一大概了解。



斗士之历史
FIGHTER’ S HISTORY

出品/DATA EAST

提到 DATA EAST 的对战节目，最有名的无疑就是这个斗士之历史。

DATA EAST 的设计中规中矩：强中弱三种不同的拳脚，加上摇杆指令都是传统型的设计，好像并没有什么创新。事实上它也有自己的特殊设定，这就是每个战士都各有弱点，哪怕被轻拳击中时这些弱点也会闪光。如果连续被对方攻击就会导致昏迷，而且这些地方受创时的伤害比其余地方大(这种设定有点像中国武侠小说中的“练门”)。

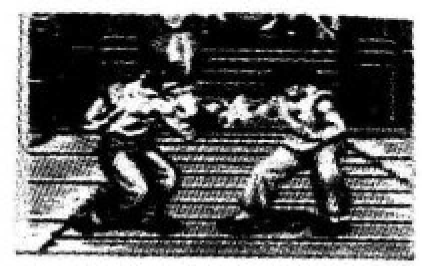
本游戏于 93 年在 SNK 的街机上推出，94 年 5 月 27 日由 DATA EAST 本公司推出 SFC 移植版。

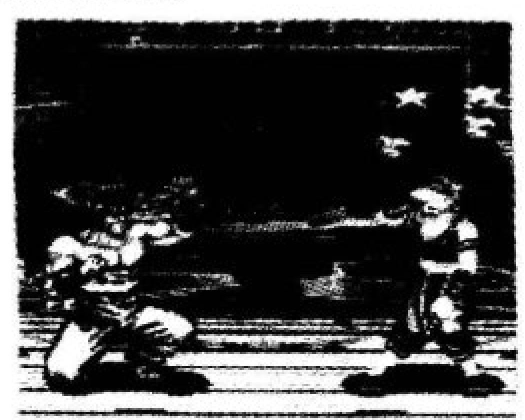
游戏中可选择的战士共有九人，隐藏首脑二人。SFC 版本中增加了对战和团体战模式，并且如其它家用机节目一样有着键位、时间和难易度、速度的设定。在 SFC 版，可以用密码调出两位首脑。

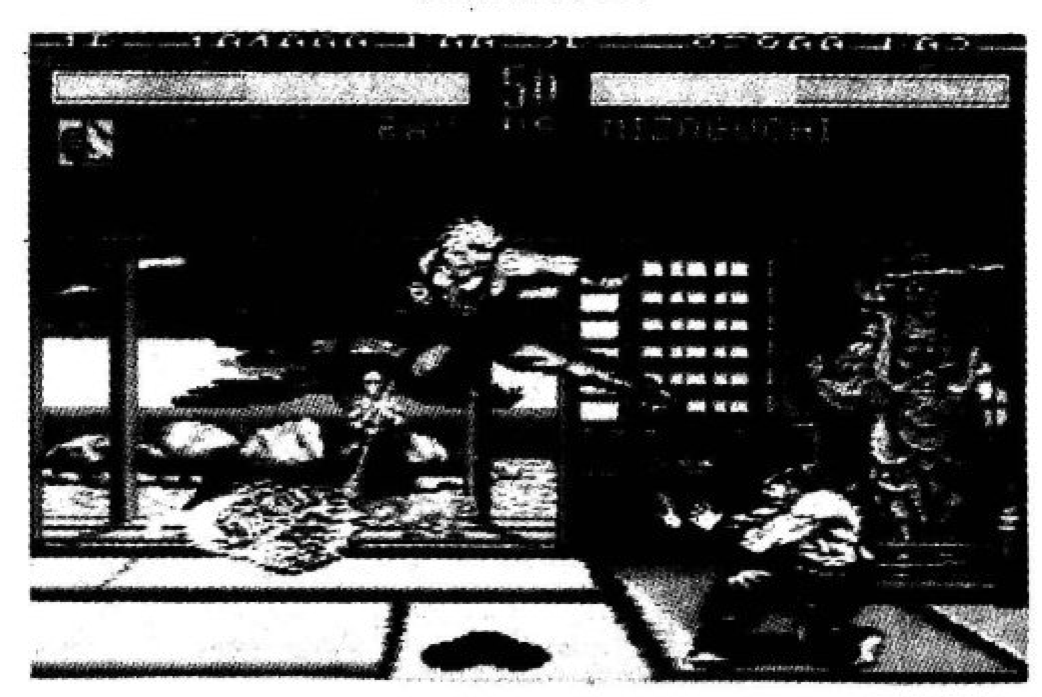


登场人物中，美国刑警阿利(RAY)、中国京剧女性刘飞铃、还有两位 BOSS“小丑”克拉万与“神使”卡诺夫的形象比较有个性。其他角色显然也经过精心设计，但总感觉不易给人留下印象。

除了形象设计不很理想之外，另一个遗憾是它的招式太普通，操作感也并非上乘。总之虽然是隆重推出的强片，但是一旦与 CAPCOM 或 SNK 的精品放在一起，始终最多也只是陪衬而已。







超级街头霸王 Ⅱ
（SUPER STREET FIGHTER Ⅱ）

出品/CAPCOM

CAPCOM 最强的代表作 SF Ⅱ，每一个改版推出后，都在当年的对战节目评比中以绝对优势夺冠。看来今年的“SSF Ⅱ”也不例外。

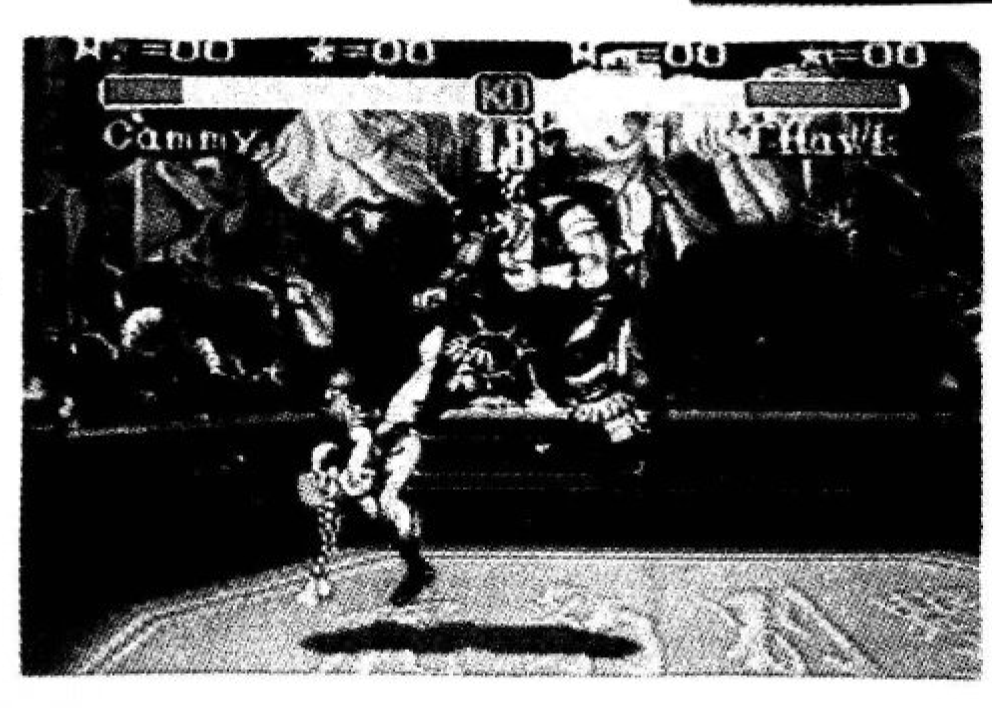
SF Ⅱ系列的特色在本作中仍然延续：高操作性、力度感和速度感，这些都不用多讲。多数人关注的是它的变更点：增加四位斗士尽人皆知，旧人物追加新技也可以想得到，总的来说使战士之间的实力更均衡了。较新颖的变化是技术分的设定，每个角色的衣着、发式、肤色增加到八种，成为一个名副其实绚丽多彩的游戏；人语和拟音有了明显的改变。

本作在街机上出现是去年 9 月，CAPCOM 于 94 年 6 月 25 日同时在 SFC 和 MD 上推出移植版，均用了在当时前作未有的超容量，SFC 是 32M，MD 是 40M。两者在拟音方面略有不同，感觉上世嘉版中挨拳的“嘭！嘭”声处理得较接近过去的强度，超任版则无论出拳或摔落时都显得较轻，不尽如人意，大概是为了跟随街机的处理。在家用版中新设计了团体战和限时战等模式，当然难度和速度、时间等设定也是少不了的。MD 版本的单打模式中有一项选择对手人数是 12 或 16 名，显然是较受欢迎的。

SUPER 版最受好评的一点就是旧人物的形象有了显著变化，特写照片普遍比 TURBO 版要好看。至于新人物的形象也是相当鲜明的，只有武功设计有少许让人失望。前作的十二个人各有特色，原以为这四人又能带来一些惊喜，可是实际上——飞龙及嘉米在感觉上与早期的春丽和巴洛克的特征太过相似；D.J 根本就是加入古烈要素而强化了的拳王 BISON；飞鹰则无论从体格还是招式都让人想起桑吉尔夫……



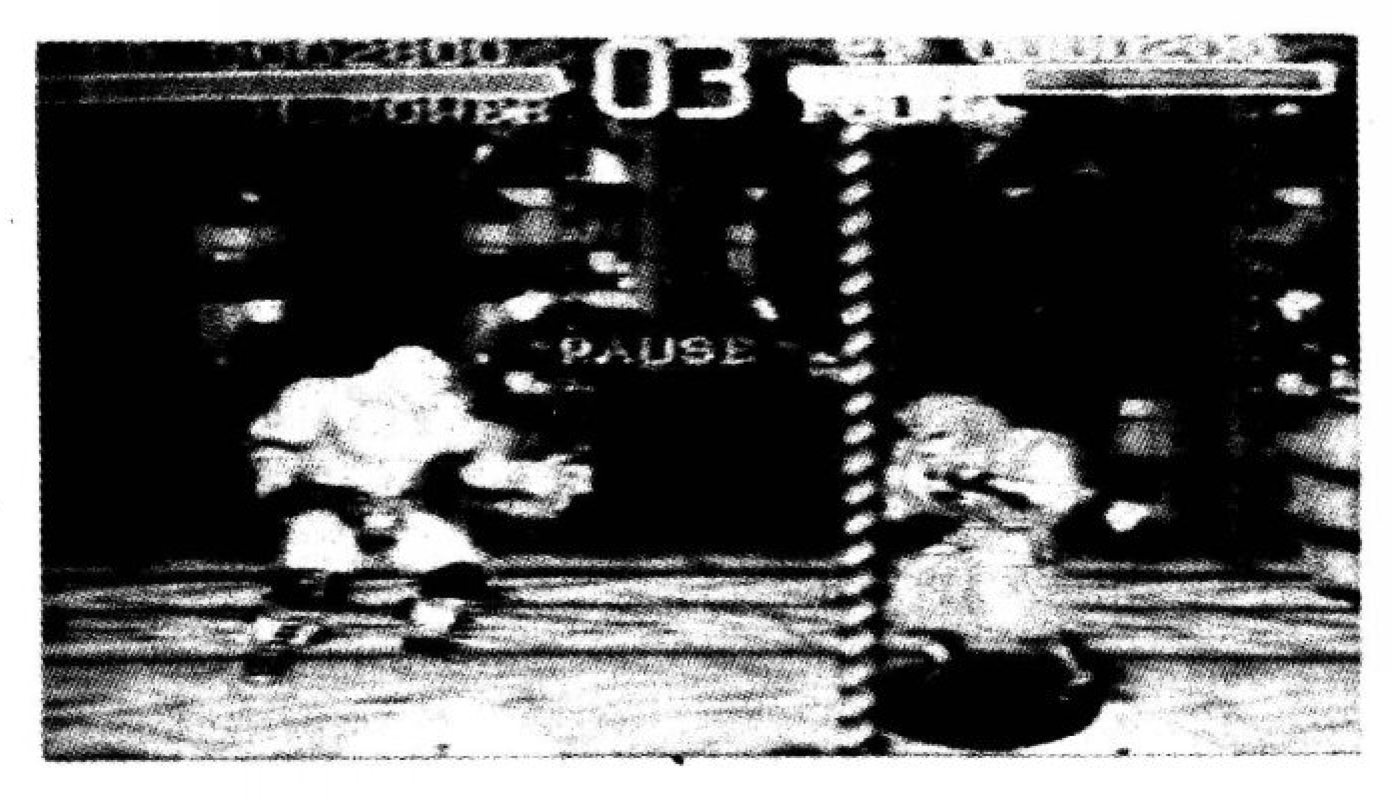
剩下要说的只是一些杂感，CAPCOM 的创作人员不知出于什么考虑把人物的颜色增至八种，有何好处呢？实际上前两作中的三种颜色已经足够，新色彩中有几种搭配简直是凑数，和剧情中角色的性格也全然不符。与其在这些方面下功夫，不如再把人物造型、动作等做一次好上加好的修订。当然，好东西终归是好东西，SSF Ⅱ的地位是不容否定的。



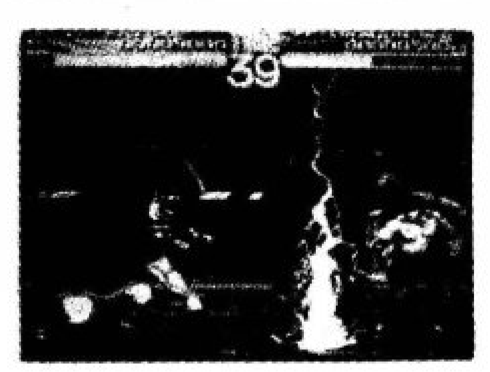


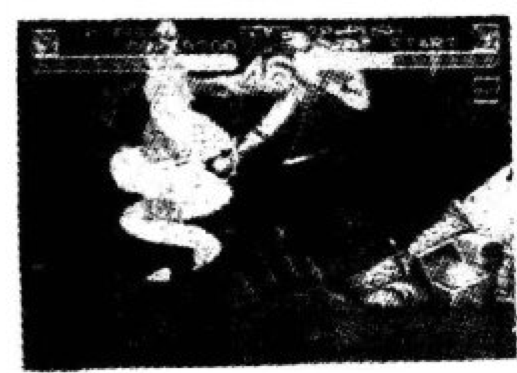
















(WORLD HEROES 2)

世界英雄 2

出品/SNK & ADK

久负盛名的世界英雄系列第二作，以第一个容量突破 100M 的 SNK 节目而著名。

在前作的八名战士基础上又增加了六位角色，最后的生化人 BOSS 也变成两位。除了人物大量增加，游戏引人注目的特点还有对战时把体力计显示关闭的系统，以及可以把对手的飞射攻击弹回，可以在被抓住之后反摔对手等操作设定，而死亡擂台模式依然存在。

WH2 于 93 年 4 月份登场，在今年7月1日由SAURUS推出SFC 版。8 月份推出了 PC－E 移植版本。

SFC 版的 WH2 度相当之高，体力的显示及角色的六种颜色，还有挑逗的动作在 SFC 上完美再现。在 NGO 上设定的以按键时间来判断轻重拳的方式也同样出现在 SFC，当然可以通过设定来改变以上的内容。如其它 SFC 对战节目一样有着时间、速度、难度的设定。并且对战模式中可以选用液态生化人 NEO 和金属生化人 DIO 两位首脑。PCE 版本也与之相似。

本节的人物设定非常优秀，登场者本身就是我们所熟悉的历史人物，再加上那鲜明的造型和充满个性的必杀技，不难给人留下深刻的印象。系列中两位主角半藏和风魔的设定与街霸中的龙和 KEN 极为相似，对这一点长期以来各界评论人士褒贬不一。

总体来讲 WH2 在制作上是相当成功的，但它一直没有能战胜 SF Ⅱ，这一点引人深思。在国内可以解释为街机厅里的 SF Ⅱ 远超过 WH2，但在海外评价也是一样的。细想起来世界英雄有着多种多样的模式和系统，而街霸相比之下什么特殊设定也没有，却远远凌驾于众多对手之上。恐怕只能解释为SNK 在最根本的操作性设计上仍然稍逊一筹。

饿狼传说SPECIAL特别篇

出品/SNK

饿狼传说系列在玩家心中早已大名鼎鼎，特别篇的推出，无疑是SNK的一张超级大牌。

集结了多达十五位战士的SPECIAL，在线移动方面的处理更加细致，人物在远处时会变小一圈，近处则变大，采用了双焦系统的SPECIAL更有立体感和层次感。必杀技和超必杀技的设定作了部分变动，操作的感觉更为顺畅。并且，除了十五人之外还有着隐藏的特殊角色——龙虎之拳的主角坂崎良！只要在战斗中以全部2：0的成绩取胜，就可以与他交手。

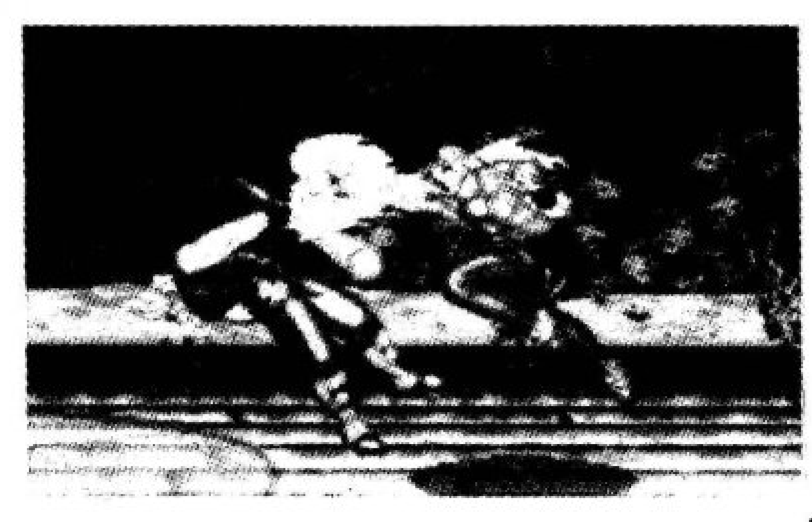
SPECIAL的街机版是去年10月上市的，超任版的发售在今年的7月29日，厂商当然是TAKARA。此外NEC的PC—SCD，也推出了移植的AC版本。另据可靠消息MEGA—CD也会在年底推出此节目。

SFC几乎是对NGO版作了完全移植，坂崎良只要输入密码，就可在所有模式中使用，游戏中的感觉也一般无二。在SFC追加了对战和实习等模式，当然不用说也有难度、时间等设定。PC—SCD版则运用其独有的优势在每位战士登场时都会出现其特写画面，比街机更加充满魄力。

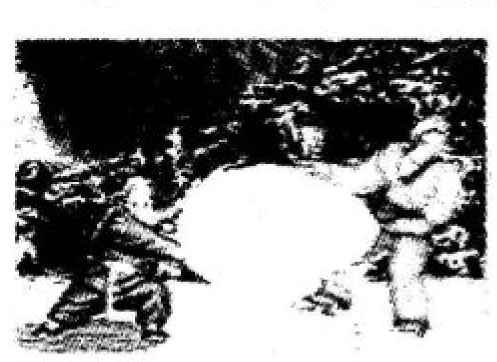
总的来说SPECIAL集合了饿狼系列中所有的代表性人物，除了三个人：在I代登场的腿法天才理查·米亚为跆拳商手金家藩所替代；泰拳选手伽伦不复登场有东丈足矣；拳击王阿克塞尔·霍克取代了迈克尔·麦克斯。三位斗士都有各自的接班人，但他们仍是十分令人怀念的。饿狼SP的角色设计深入人心，正是这个节目成功的重要条件。

饿狼传说从Ⅱ代开始设计了超必杀技和挑衅的系统，并从I代起一直保持二线战斗的模式，这可以说是其重要特色。但也被不少玩家指责，因为超必杀技的输入太过复杂。如果厂家没公布，很难想象能全部在摇杆上试出来。而线移动及挑衅时没有专门的按钮，虽然影响不大，也令人有点生气。

无论如何，狼一样的格斗家传说，将会在今后很长一段时间内流传下去。“特别篇”之后还会有续集吗？让我们拭目以待。



















侍，就是武士。“侍魂”即武士之魂，同时也是SNK之魂。在NGO登场一年余，获得了极大的好评。

侍魂是无可非议的成功之作，它成功的要点是其独特的故事背景和新颖的对战设计。幕府时代，全世界十二位用剑高手的决斗，在打斗形式上与其它对战节目当然完全不同。除了最主要的特点用剑攻击之外，还有双方刀剑绞在一起时的（连打）腕力对决、剑器超过负荷会断裂。宝剑断掉或脱手时用拳头攻击、对战中出现秘宝（食物、金钱或炸弹）等许多特殊设计。而对决时另有一个“愤怒”系统（类似于气力计），只要被击中就会越来越愤怒，当到达最高点时攻击力会提升。

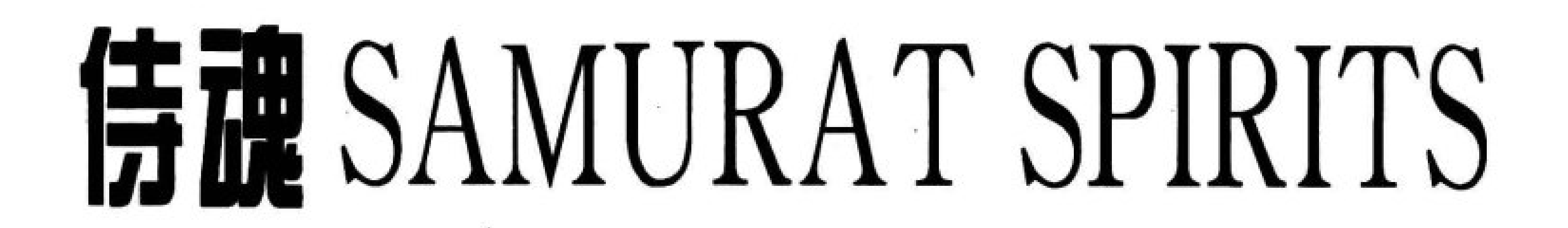
侍魂93年7月在街机亮相，94年9月由TAKARA推出SFC版，同时世嘉也公布将在年底前推出MD的卡带及其CD版本。另外6月30日，在GAME BOY也推出了TAKARA制作的热斗侍魂，不过人物造型是Q版。

SFC版的人物，TAKARA基本按照NGO版本，有十二名武士登场，最后的天草四郎时贞作为隐藏的最终角色可用密码选用。卡带中同时有着难易度、时间等设定项目以及新增的对战模式。MD版可能要晚些露面，据目前所公布的资料，在MD上可以直接选用BOSS天草，但在十二武士中去掉了美国人“地震”。GB版倒是人物最全的版本，里面除了十二位武士全部登场，还可以用秘技选出天草及原作中的背景人物，黑子（裁判）和飞脚（送货员）来作战。



侍魂的人物造型都非常独特，三位正统派剑士霸王丸、柳生和桔右京都给人留下极深的印象。作为配角的歌舞伎千两狂死郎和形似妖怪的不知火幻庵，以及带鹰的美少女娜可露露和带犬的美国忍者加尔福特相映成趣。最特殊的大概要算地震了，这家伙无论从外形还是个头都让人想起《北斗之拳》中的红桃，恐怕刚见到他时谁也不会相信他是位忍者。丰富而新鲜的主人公形象也是侍魂的魅力之一。

关于侍魂的遗憾只有一点，就是它在家用机上推出的这几个版本都实在不能令人满意。移植这个游戏的难度真有那么大吗？现在其续篇“真·侍魂”即将面世，让我们拭目以待。



豪血寺一族

出品/ATLUS

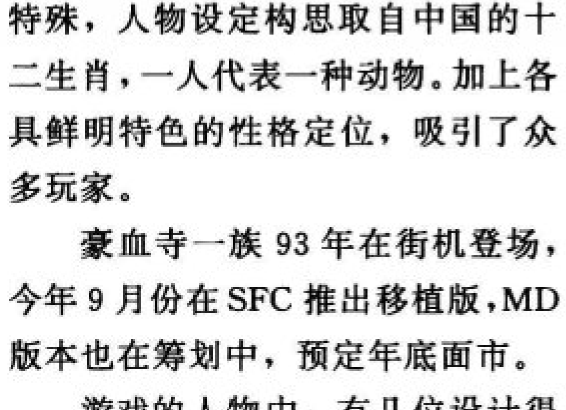
在对战游戏领域一向名不见经传的ATLUS，凭借豪血寺一族在格斗界异军突起，争得了一席之地。

豪血寺一族的登场角色只有八位，与同期的节目相比之下是战士最少的，也没有什么特殊设计。画面中人物比例较大，很有迫近感，另外格斗场地及空间是在所有节目中最广阔的。八位斗士的本源设定较特殊，人物设定构思取自中国的十二生肖，一人代表一种动物。加上各具鲜明特色的性格定位，吸引了众多玩家。

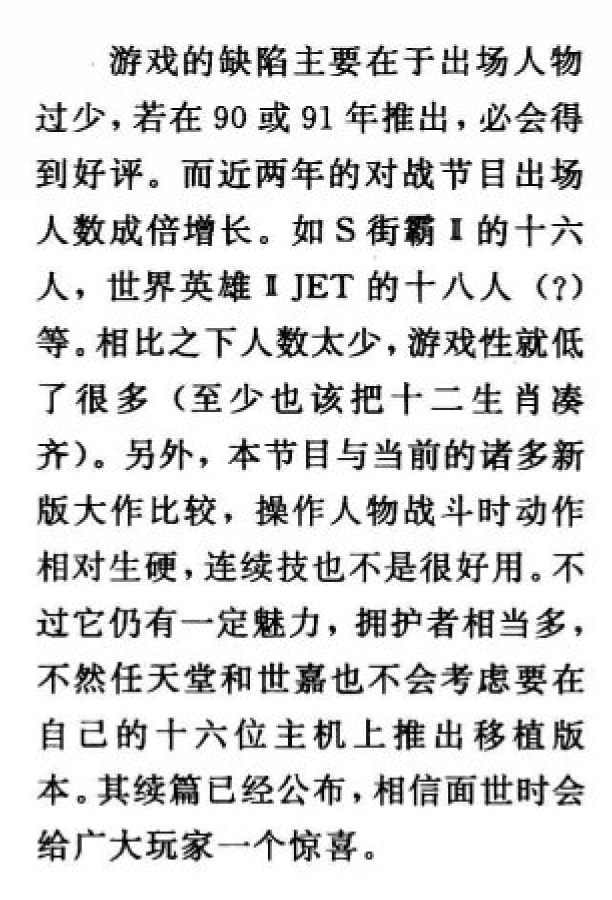
豪血寺一族93年在街机登场，今年9月份在SFC推出移植版，MD版本也在筹划中，预定年底面市。

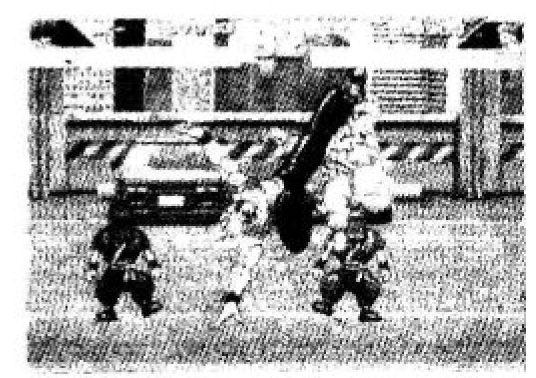
游戏的人物中，有几位设计得相当出色：兔婆婆欧塔妮、中国猛虎陈念、蛇女安琪娜均让人过目不忘，带点邪气的忍者才藏也算个成功的角色，倒是几位主角形象显得有点单薄。

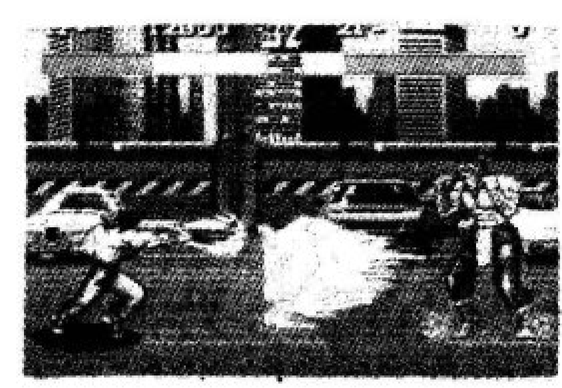
游戏的缺陷主要在于出场人物过少，若在90或91年推出，必会得到好评。而近两年的对战节目出场人数成倍增长。如S街霸Ⅱ的十六人，世界英雄ⅡJET的十八人（?）等。相比之下人数太少，游戏性就低了很多（至少也该把十二生肖凑齐）。另外，本节目与当前的诸多新版大作比较，操作人物战斗时动作相对生硬，连续技也不是很好用。不过它仍有一定魅力，拥护者相当多，不然任天堂和世嘉也不会考虑要在自己的十六位主机上推出移植版本。其续篇已经公布，相信面世时会给广大玩家一个惊喜。



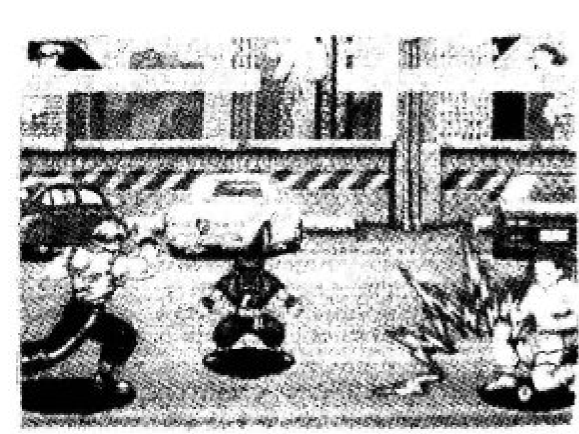


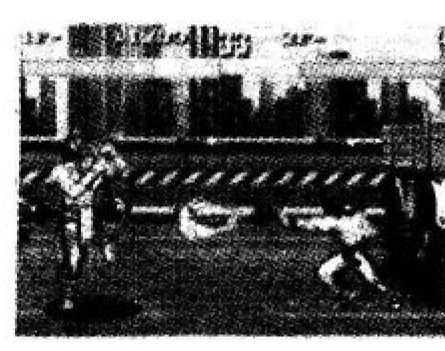


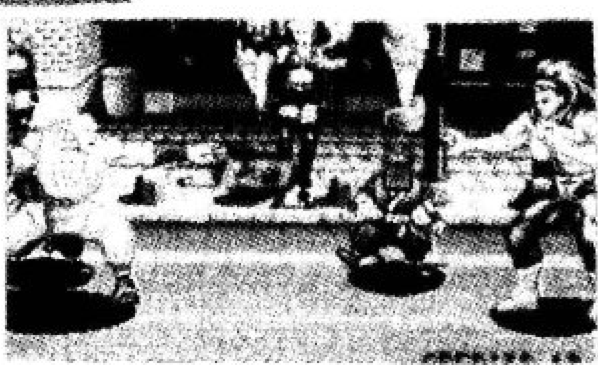














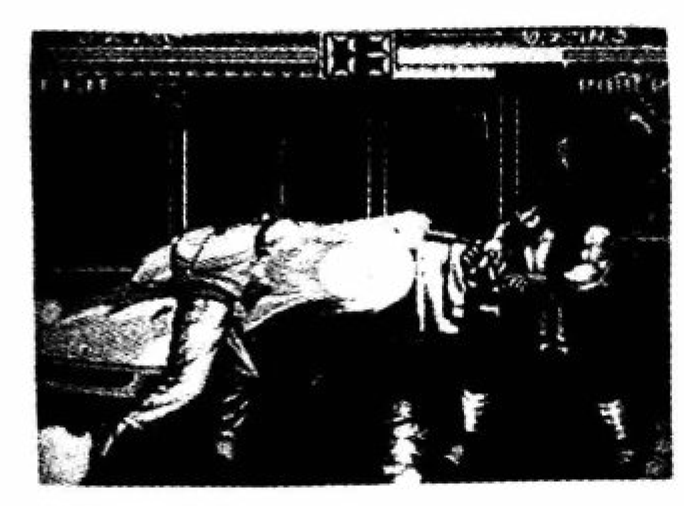


龙虎之拳 2

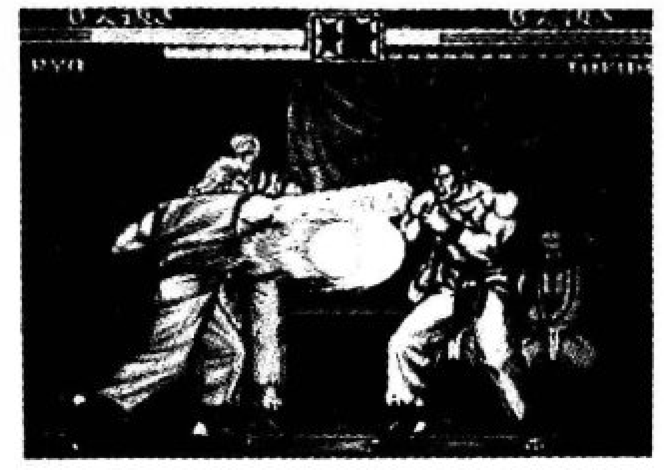
出品/SNK



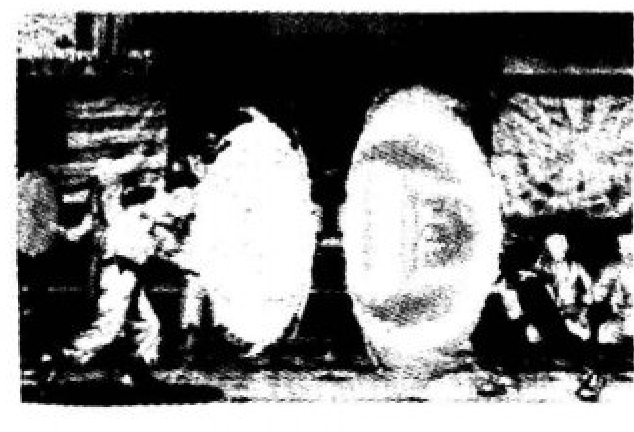














SNK 的代表作龙虎之拳第 2 集，倍受玩家推崇的超大容量格斗经典。

以气力、超必杀技等对战设定和双焦视觉系统而闻名的龙虎之拳，在续作中仍保留着这些招牌式的设计。登场人物增至 12 位，剧场模式中可选择的角色由 2 人变为全部。极限流一族的大师坂崎·塔库马和他的儿子良，女儿百合，还有弟子罗伯特全部参战。配角中增加了来自蒙古高原的男儿铁木真和忍者如月影二；一代中的藤堂龙白是这次唯一没有出场的人。在龙虎 2 中居然也有隐藏角色，就是饿狼传说的 BOSS 吉斯！他这次会身穿西服上场，武技也有所变化，出现条件与饿狼 SP 中坂崎良相同，必需以 2：0 战绩打倒全部对手。

龙虎 2 代 94 年初登场，预定年底推出移植到 SFC 上的版本。

龙虎 2 的人物，由于厂商对剧情的大力宣传，在玩家心中的印象也是相当深刻的。事实上，在 SNK 的节目中，龙虎2的人物及剧情设定大概可以排在首位了。

对于龙虎之拳系列的双焦及气力等设计构思是否合适用户们一直都有争论，应该说称赞者还是多数。但它一代就存在一个重要缺陷，就是出拳和跳跃时从按钮及摇杆操作到人物实际动作的反应时间，总有慢了半拍的感觉。好在二代对此作了修正，但打斗的操作感始终不算十全十美。

超级街头霸王 Ⅱ X

出品/CAPCOM

继超级 SF Ⅱ 之后的又一街霸系列新作，CAPCOM 在街霸系列中下的功夫可谓登峰造极了。

比起 SUPER 版，SSF Ⅱ X的主要变动不算很大。基本上有设计了气力存贮，超必杀技系统，使用必杀技时人物动作出现残像，用超必杀技打倒对手时，背景画面会发生变化，防御重拳重脚时也会失掉体力等。在细小的方面，人物的状态动作更细致了，并且增加了许多新的技巧。比如桑吉尔夫加了腿键的空中摔投，KEN 增加了空中地狱车等。另外，若以全胜的成绩（?）打倒 VEGA 时，会有一位隐藏的角色出场。他是一位穿着与龙、KEN 相似道服，颈挂念珠的武道家，使用强化的波动拳及升龙拳等武技。（在 SF Ⅱ 系列中会出现这种设计，不可不认为是受了 SNK 的饿狼 SP 及龙虎 2 的影响）。

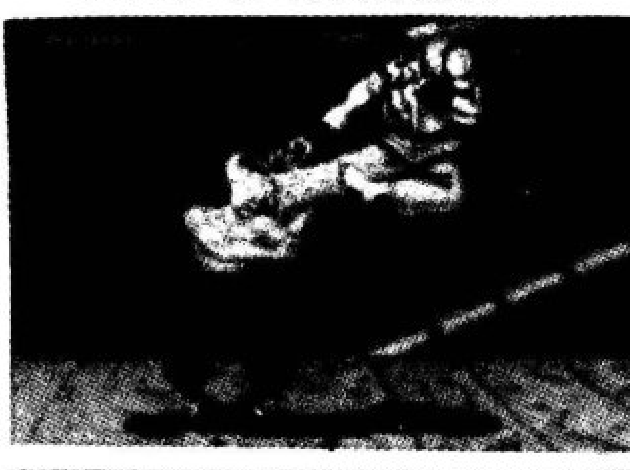


“X”的街机版是今年春天推向市场的，据日本 TV Game 观察家分析，该节目前仍有很大可能在 SFC 上推出移植版本，但估计至少也会在一年以后。而更大的可能性是在次世元主机上移植，到目前为止 CAPCOM 已表示准备在今年底或来年春推出 3DO 版本。不过 3DO 只有五个按钮，届时会不会为了 SSF Ⅱ X而推出 3DO 的专用手柄呢？



SSF Ⅱ X中登场的十六位战士均是旧人物，只有那位隐藏的功夫高手豪鬼值得注意，他究竟是何方神圣？在那件黑色道服背上写着一个红色的“天”字……

对X版创新系统，及隐藏角色的设计基本可以理解，一个游戏节目的众多续篇要想一浪高过一浪，必须有所革新，加以变化。但一味地设计哗众取宠的新花招是否会失去自己的本色呢？眼下被称为人气版的X版 SF Ⅱ 已经让人觉得不像以前的“街霸”了！相信它在国内流行开的那一天，叫好声是少不了，但也一定会有人提出相同的忧虑。

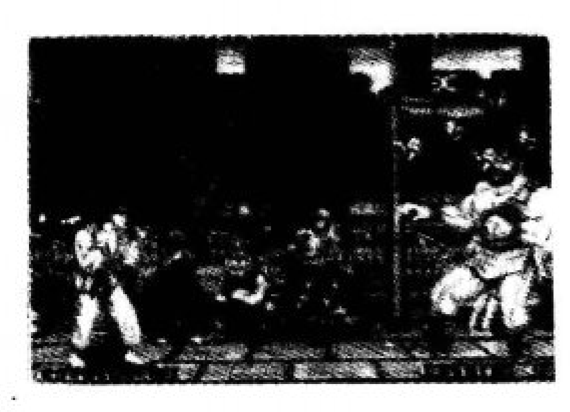














比起前作，震撼版最大的特点是增加了新人物女跆拳道家柳英美及非洲人塞吉·木哈巴，并且两位BOSS也可以在一开始选用。另外，所有的必杀技都强化处理得相当华丽，比如沟口诚的虎流碎波，在前作中只是普通的外气功，本作中被设计成一只猛虎的形状，实在很有威慑力。弱点设定依然存在。除此之外，说不上什么显著的特点。

斗士之历史震撼版于今年夏天发售，像这样一部热门节目没理由不推出移植版本，不过什么时候，在何机种推出目前尚未公布。

震撼版中登场的旧人物基本上没有变化，引人关注的是新角色中的韩国女斗士柳英美，她漂亮的腿法同时有着超强的威力，因此一出现就赢得了大批拥护者。卡诺夫好象比从前更胖了，但他的威力看上去丝毫不减，会有人因此而选用他吗？

虽然在震撼版中做了改进，但操作感仍然不尽理想，而且总的来说游戏没有多少新意，只是重复传统的对战格式，估计在今后的一段时间内斗士之历史也无法做到大红大紫的地步。

出品/DATA EAST

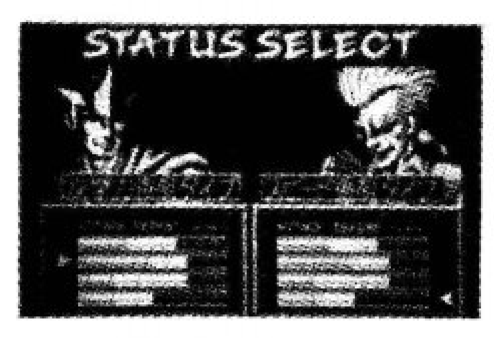
斗士之历史DYNAMITE震撼版

世界英雄2 JET喷射版

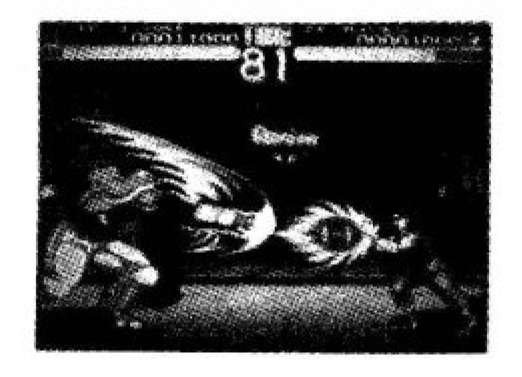
出品/SNK & ADK

SNK/ADK的最新作品，也是NEO·GEO上现阶段评价最高的软件。

喷射版有多处变更点。首先，剧场形式中增加了武者修行模式和超武道会模式的选择；对战时增添了人物特性的设定，可选择平均型及力量型、防御型、速度型；除BOSS的两位角色外的战士增加到十六名，并且又有一名隐藏BOSS角色出现，合计共十九人。打斗时的操作也有所变化，每位角色都增加了前冲和后冲，并学会了超强的新必杀技，使战斗场面变得极其丰富多彩。





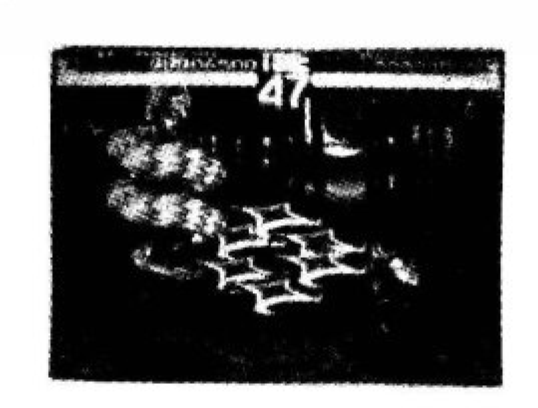


喷射版于94年4月在NGO登场，它何时会推出移植版呢？

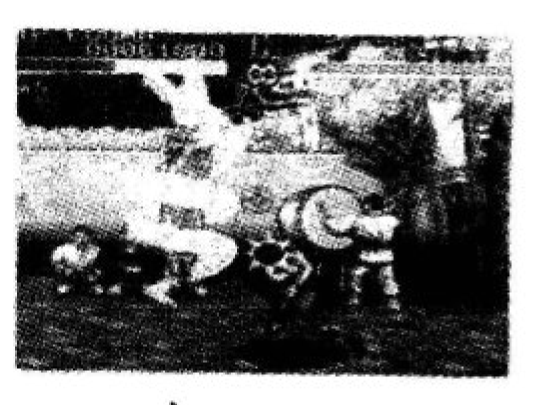
BOSS之外的新角色是令人关注的，他们的名字分别是JACK和吕布，JACK身材高瘦，嗜血成性，光是那PUNK的造型就让人生畏。吕布则是货真价实（?）的那位汉末第一武将，不过他们是否够资格称为英雄就有点让人怀疑了。

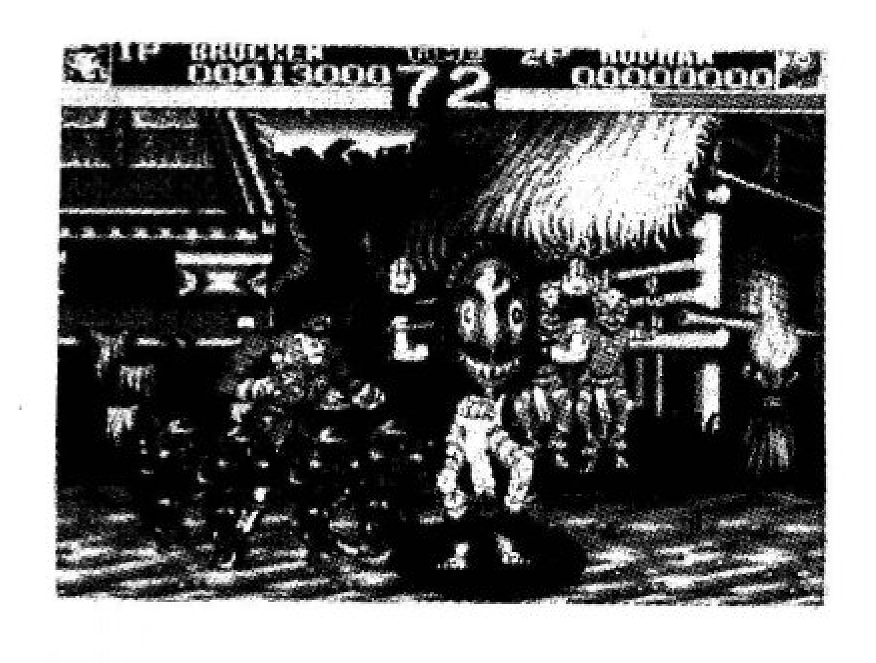
因为在时间上，WH2JET是本文所述节目中最晚推出的一个。因此它的设计也可以说最让人满意。此外，一个节目的成功与它的商业宣传及基本构思密切相关，但是打着WH2牌子的喷射版与WH2相比究竟能带来多少新意尚难定论。

责任编辑：K. S











SHINING AND THE DARKNESS

光明与黑暗

机种 MD　厂商 CLIMAX　　文/林松　　类型 RPG　容量 8M

《光明与黑暗》的确算是 SEGA 的一部力作。与其他 RPG 游戏所不同的是游戏中主人公使用的武器、防具和各式各样宝物、道具，甚至连指令菜单全都有图形来显示。这对于不懂日文的玩友来讲是非常方便的，不会因为看不懂日文名称而无法更好地进行游戏。同时，这部游戏是以 3D 迷宫的主视窗的方式进行的，即你在电视画面上看到的图像是主人公的视线。当你在幽深、晦暗的迷宫隧道中行走时，两边的景物不断向后，前边的物体不断放大，这时你就真的有身临其境的感觉。这个节目的难度并不大，难点主要在迷宫里。许多人因为在迷宫中转得不知东南西北而攻不下这个 GAME，在这里我们就把全部迷宫图向大家公开。

首先把图中文字说明一下：

门——需要用钥匙开的大门，共有 3 种。

箱——宝箱。内有各种宝物及道具，有时也会有敌人的。

水——水洼。有时会有敌人从水中冒出。

光——光明之门。

眼——光明之眼。一道堵在路中的墙，使用光玉后会出现光明之眼。

栏——铁栅栏。需用万能钥匙才能打开。

泉——记忆之泉。使用记忆宝石可在此处记忆，当再次使用记忆宝石时会传真到记忆之处，但只能用一次，所以要慎用。

洞——天花板上的洞。用绳索可爬至上一层。

×——荆棘之路。走这种路会损耗 MP。

转——转盘。每走上去旋转 270°。

孔——墙上的孔。当你把一状似狗的宝物放进④图孔中，可使图中铁栅栏打开。

人——武士。除了①图中的，每当走近他，他可复活攻击你。

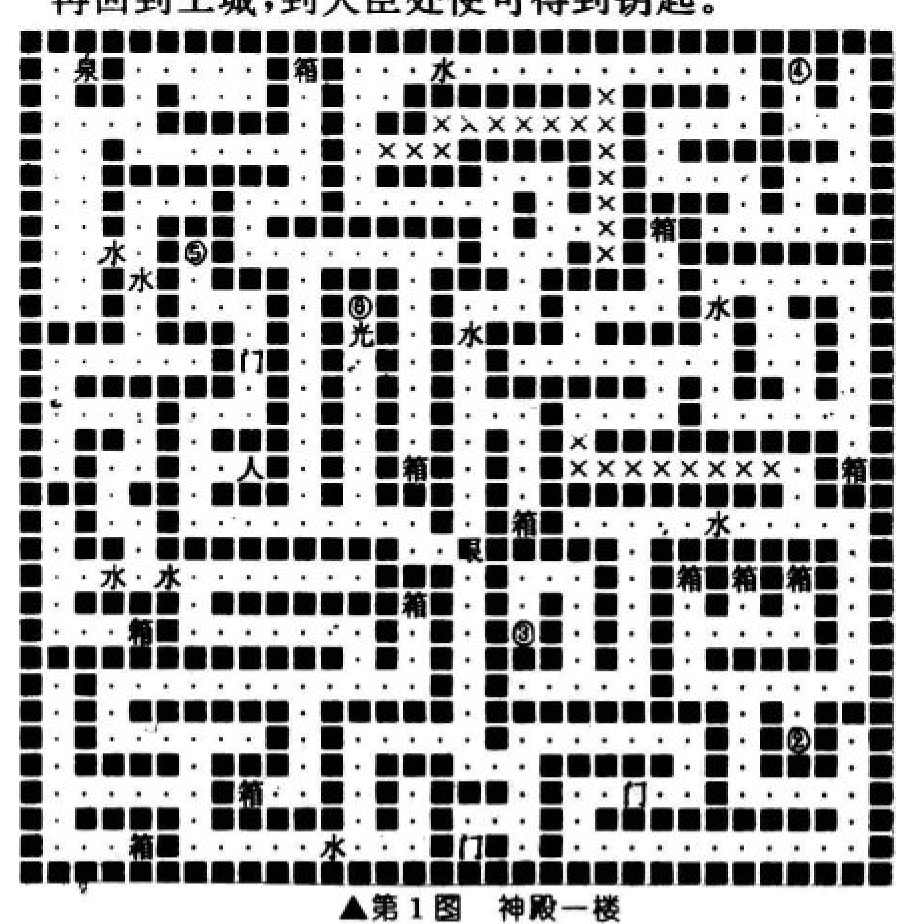
女——公主。救出公主是你的任务。

攻略：

游戏开始时，只有主角一人，首先到王城一行，国王会给主角 300G 去买必需品，然后到村庄去，买一把短剑，再买些补充体力的果实。在出发去神殿探险前，应再去王城一趟。果然，黑暗之王复活了，还在王城中出现，更把公主掳走！国王下令你立刻把公主找回。游戏正式开始：

神殿一楼

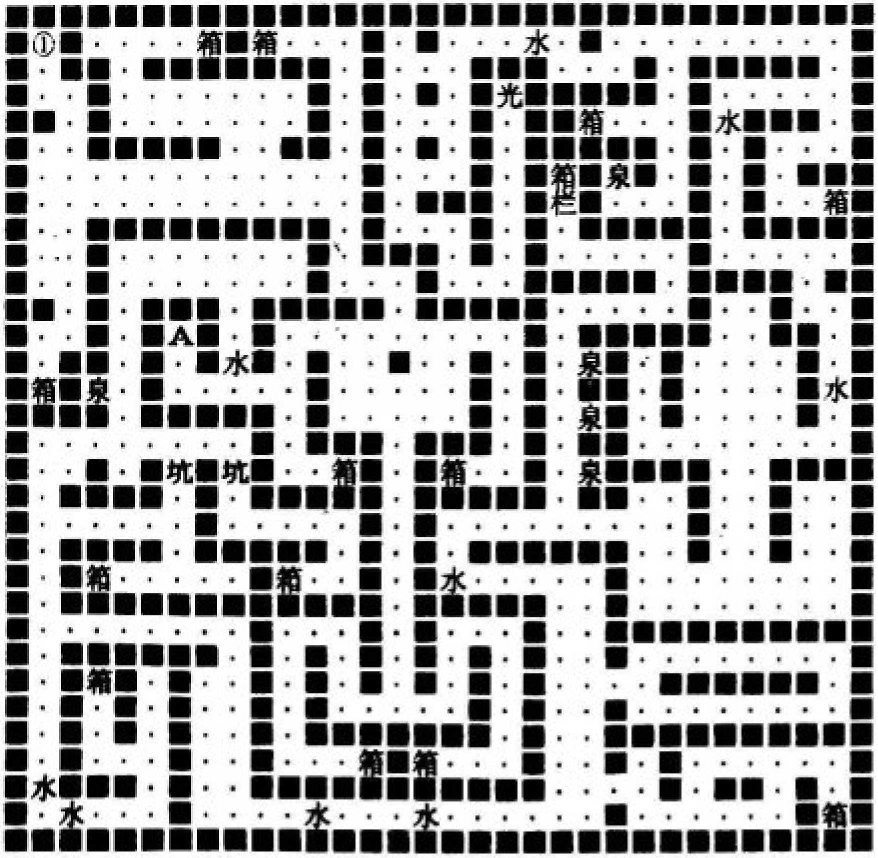
主角首先要的探险的地方。此阶段主角应拼命升 LEVEL，大约升到 LEVEL 10 左右，才能与首脑打，打胜了那双蟹形首脑之后，便会得到公主的皇冠。回到王城把皇冠交给国王，再到村庄，去酒吧和教堂，便会得到另外两个主角协助。再回到王城，到大臣处便可得到钥匙。



▲第 1 图　神殿一楼

力量洞穴

得到钥匙后便可开启此门，在洞穴内找寻光明之门，找到后再按方向键上，便可攻破此洞穴。

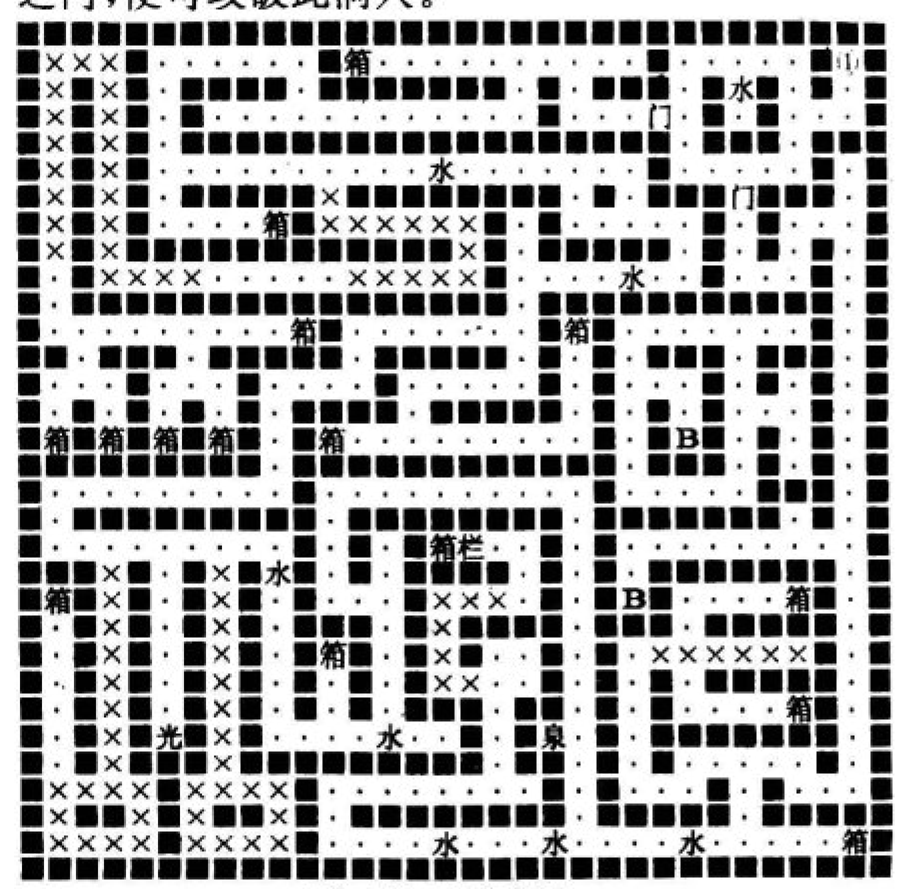


▲第 2 图　力量洞穴

▲A 图

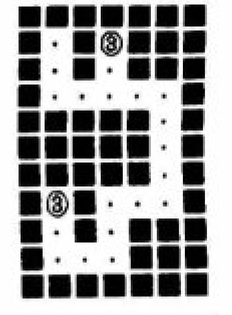
勇气洞穴

此洞开始难玩。敌人的力量开始强大，此洞要打一只恐龙般的首脑，但主角们的 LEVEL 要有 20 才可和它打，否则死路一条。打败它之后便得到光玉，之后再找光明之门，便可攻破此洞穴。



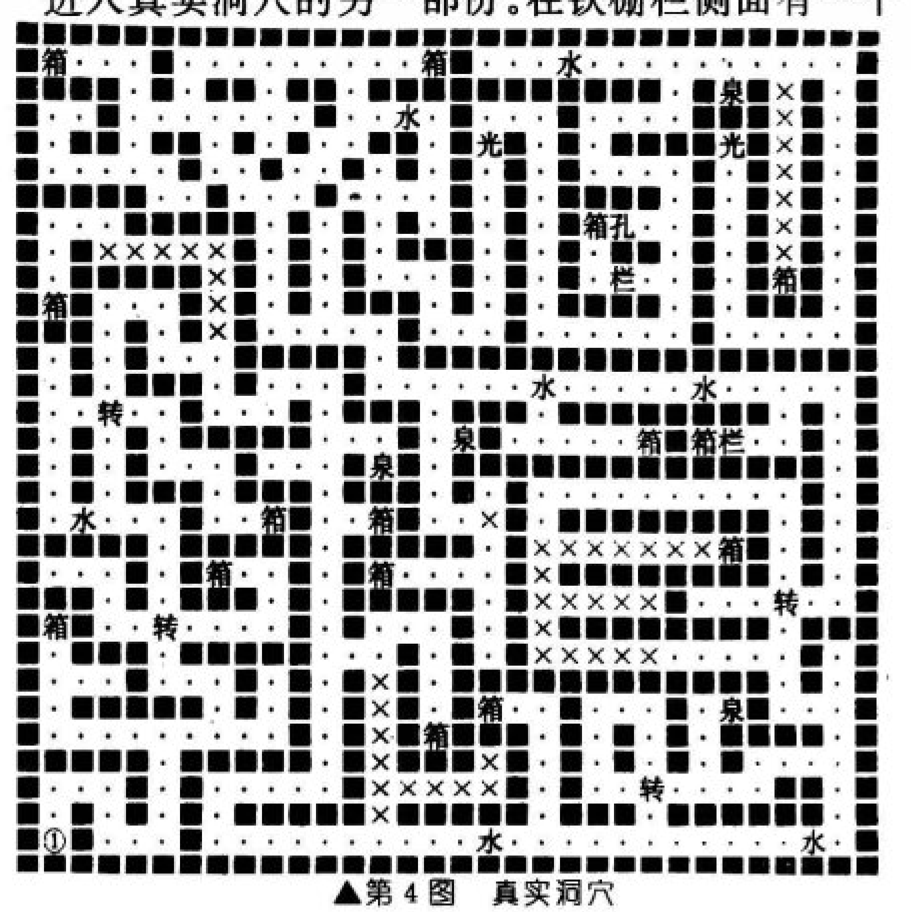
▲第 3 图　勇气洞穴

真实洞穴



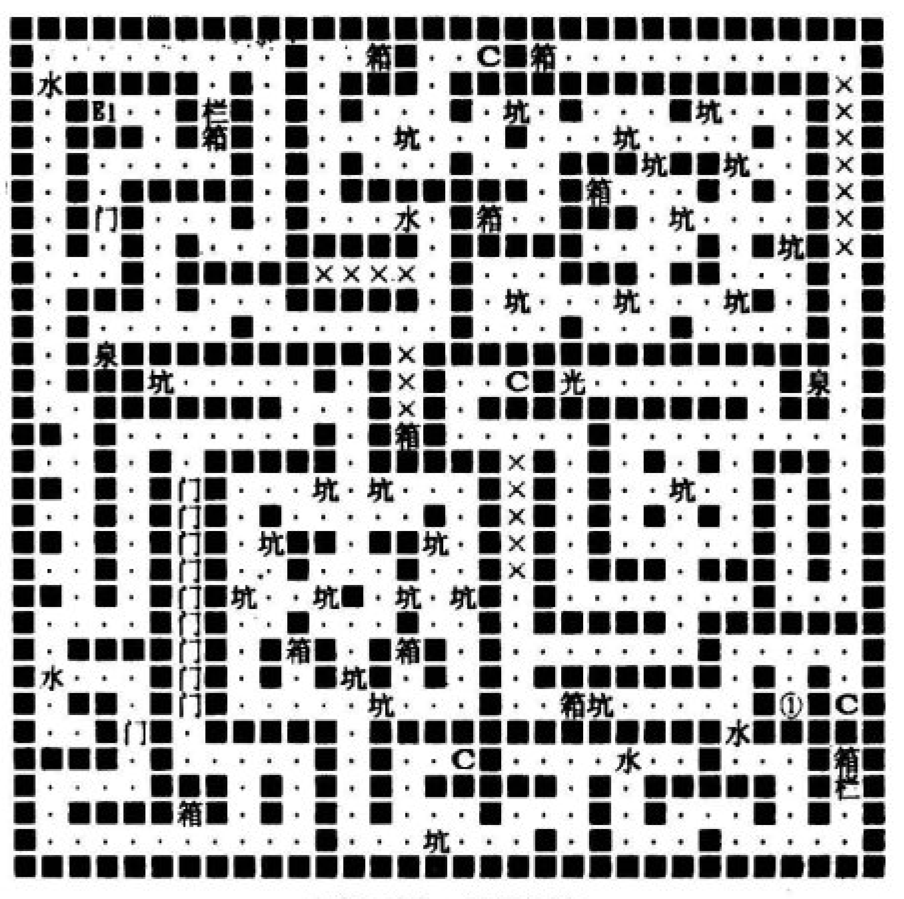
▲B 图

到此洞时，主角应已配备所有最贵的防具和武具，否则会非常辛苦。此洞穴隐藏在神殿一楼的光明之眼之后。这面墙非常显眼，墙中间凸起而且发光，在它面前使用光玉，便可使它现出原形。原来是一只首脑，打败它，进入真实洞穴，途中可获得一个像。找出神的通道之后，便可进入真实洞穴的另一部份。在铁栅栏侧面有一个



▲第 4 图　真实洞穴

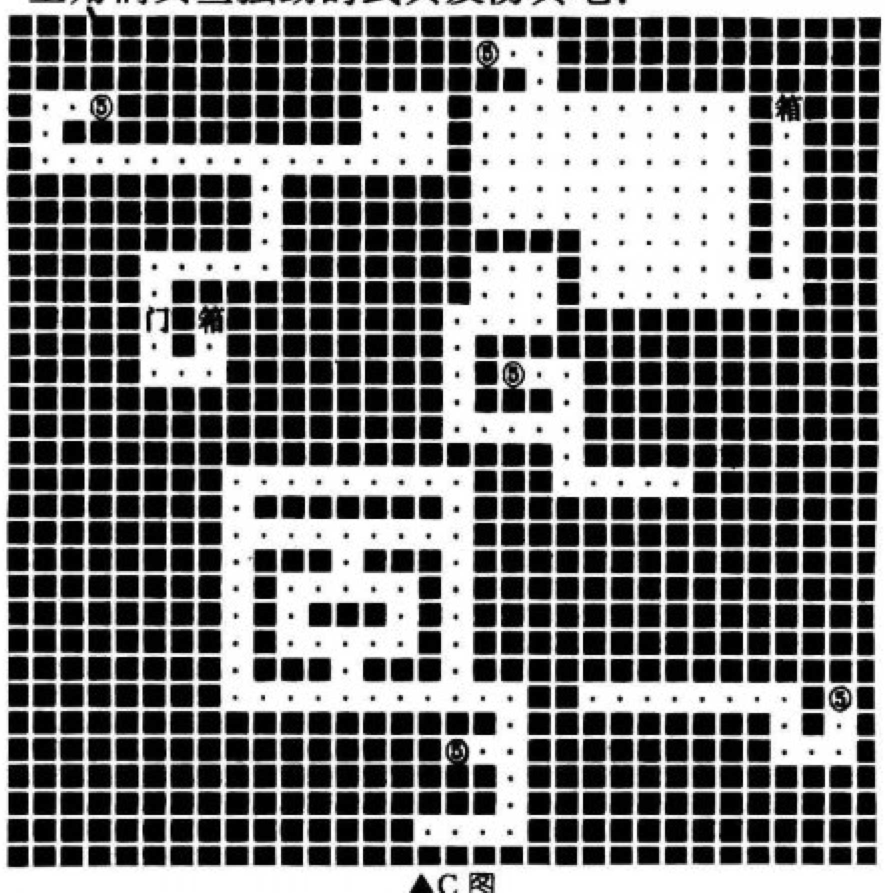
智慧洞穴



▲第 5 图　智慧洞穴

洞，把像放进洞中，继而开动机关，首脑就会出现！打败它之后便可得到第二把钥匙，此洞穴亦算攻破。

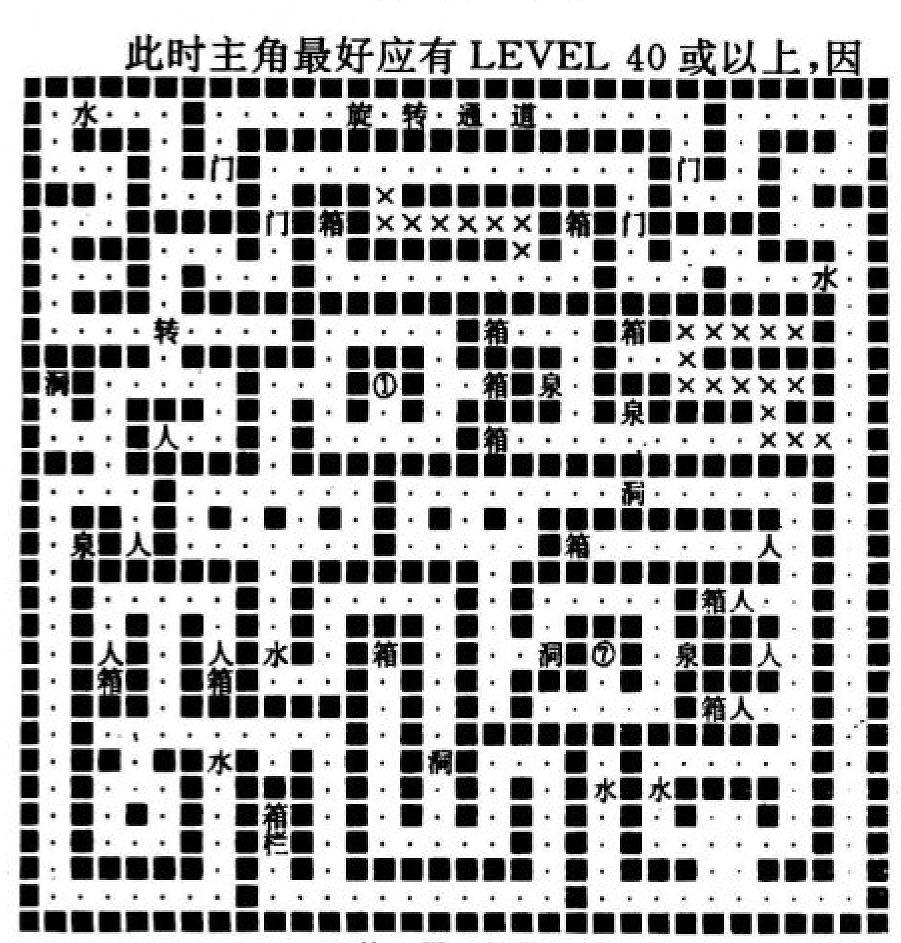
用第二把钥匙开启智慧洞穴之门(雕像侧)。此洞穴只要耐心，加上地洞与楼梯之间的奥妙，便可到达光明之门。而且途中更可得到火焰剑，智慧洞穴亦就此攻破。因主角已通过神的四个考验，所以神已准许主角上神殿二楼。回到村落，给主角们买些强劲的武具及防具吧！



▲C图

神殿二楼

此时主角最好应有LEVEL 40或以上，因

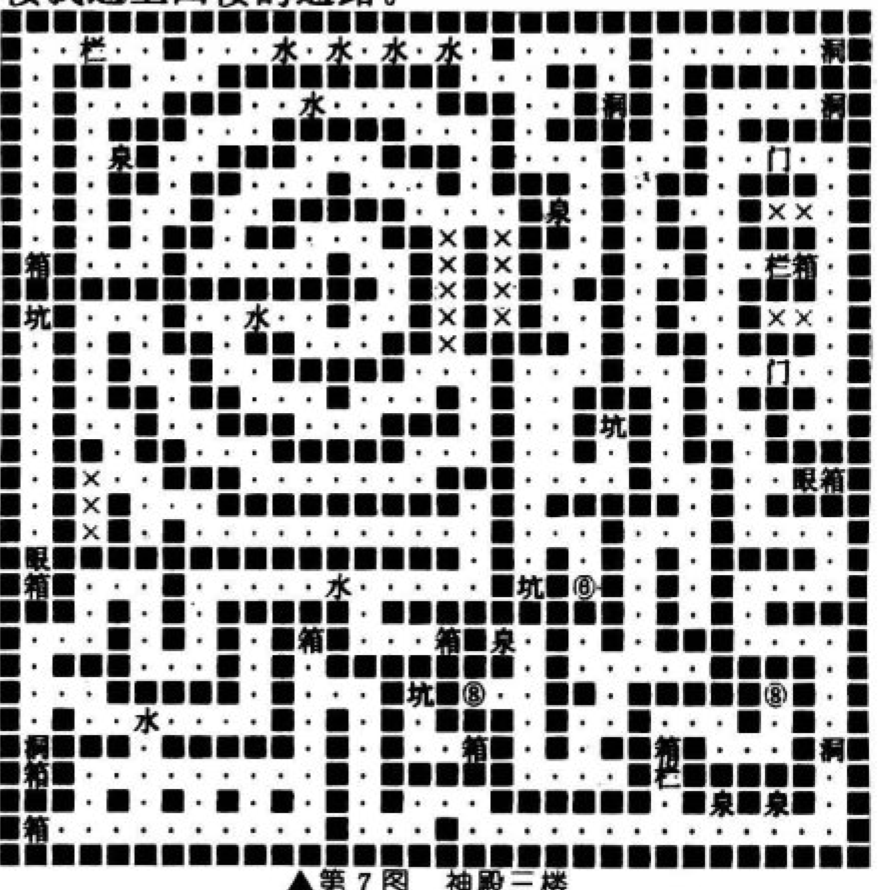


▲第6图 神殿二楼

二楼敌人比一楼的更恐怖！在三楼有很多强力宝物隐藏在宝箱之中！但却必先上三楼取绳，耐心便找到通上三楼的楼梯，途中的宝箱不可错过啊！

神殿三楼

耐心地搜寻三楼可找到绳子，回到二楼，到那些天花板有个洞的地方，使用绳便可爬上三楼。可以找到闪电剑、黄金头盔。再细心在神殿三楼找通上四楼的通路。



▲第7图 神殿三楼

神殿四楼

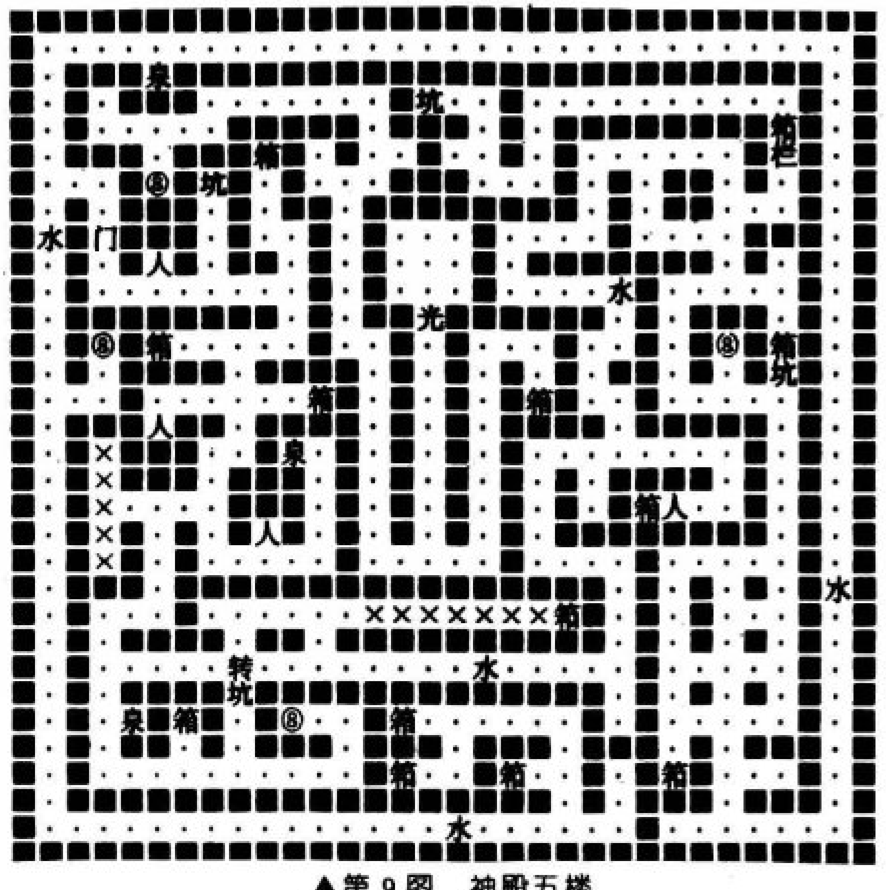
神殿四楼可以获得大斧头和钢鞭。在四楼某

▲第8图 神殿四楼

处便可找到黄金之剑。而细心地找可以找到某处天花板有一个洞。用绳上五楼，在五楼此处打怪兽升LEVEL，因此处怪兽所获得的EXP比起四楼的多出很多倍，升LEVEL很易！大约有52左右，回到四楼，终于寻到公主被关在牢中，要第三把钥匙才能救她！往左面，便发现首脑红武士，一番激战后，红武士倒下，原来他是主角父亲。向前行便能找出第三把钥匙和通往五楼的楼梯。回到王城，公主回到国王身边，国王决定把公主许配给主角。和公主多谈几次话，便能得到魔法钻石。

神殿五楼

五楼最为紧张刺激，敌人都从未见过。此阶段主角LEVEL应升到大约60左右。在五楼可找到黄金盾、黄金甲、红色斗篷、黄金魔术衣。当找寻最终首脑的同时，通道旁会发现一个发闪光的储水池！对着储水池使用魔法钻石便可叫出水池中的精灵，把主角三人的HP、MP充至全满！再经过一轮找寻，最终首脑也找到了，原来是隐藏在光明之门后面。此首脑（黑暗之王）非常难打，起初它是一个魔法师，主角们很轻易便把它打倒，但它倒下之时，黑暗之王的真身便出现了！



▲第9图　神殿五楼

若要将它打死，则战士要不停的斩它。僧侣则看准机会为其余同伴作体力补充，魔法师则不停用闪电魔法（水准四）作攻击。注意当主角一有危险时，便应立刻作能源补充，不应冒险，否则很易阵亡！一番激战，主角大胜。阳光将整个神殿照耀起来，游戏亦告一段落。爆机画面很有趣。祝你早日完成此GAME，再见！

责任编辑：邱兆龙



制作 CLIMAX	类别 RPG
机种 MD	容量 12M

丁笑逢

梁 军

梁 健

摄影 周志伟

遥远的地方，有一块被称作鲁恩的大陆，在这块被分为东西两部分的土地上，各个部族、种族的人民过着平静的生活。

正是因为长年的安定，使人们忘记了邪恶的存在，那是个古老的传说：一千年前曾经有一头黑龙——DARK DRAGON因作恶多端被封印，但他发誓终有一日要复活向人类和神族复仇。但这个传说几乎已被埋没在和平的岁月中。直至有一天，东大陆的卢恩法斯特王国向西方的卡地亚纳王国发动侵略，再度点燃了沉睡千年的战火……

一名年轻剑士正在王国都城教会旁的空地上接受人马族骑士巴利奥斯的辅导，他就是故事的主角迈克斯。正说话间有兵士来告诉巴利奥斯国王召见，巴利奥斯急匆匆地走后，迈克斯来到教会大厅遇见僧侣罗欧，并得知战争的消息(注意此时还无法在神父处存贮)。

主角来到卡地亚纳，在大臣的带领下谒见国王。同时接受了第一个任务。回到村中时会有包括罗欧在内的五名战士成为同伴，然后再去皇宫，可得到一辆马车开赴战场。



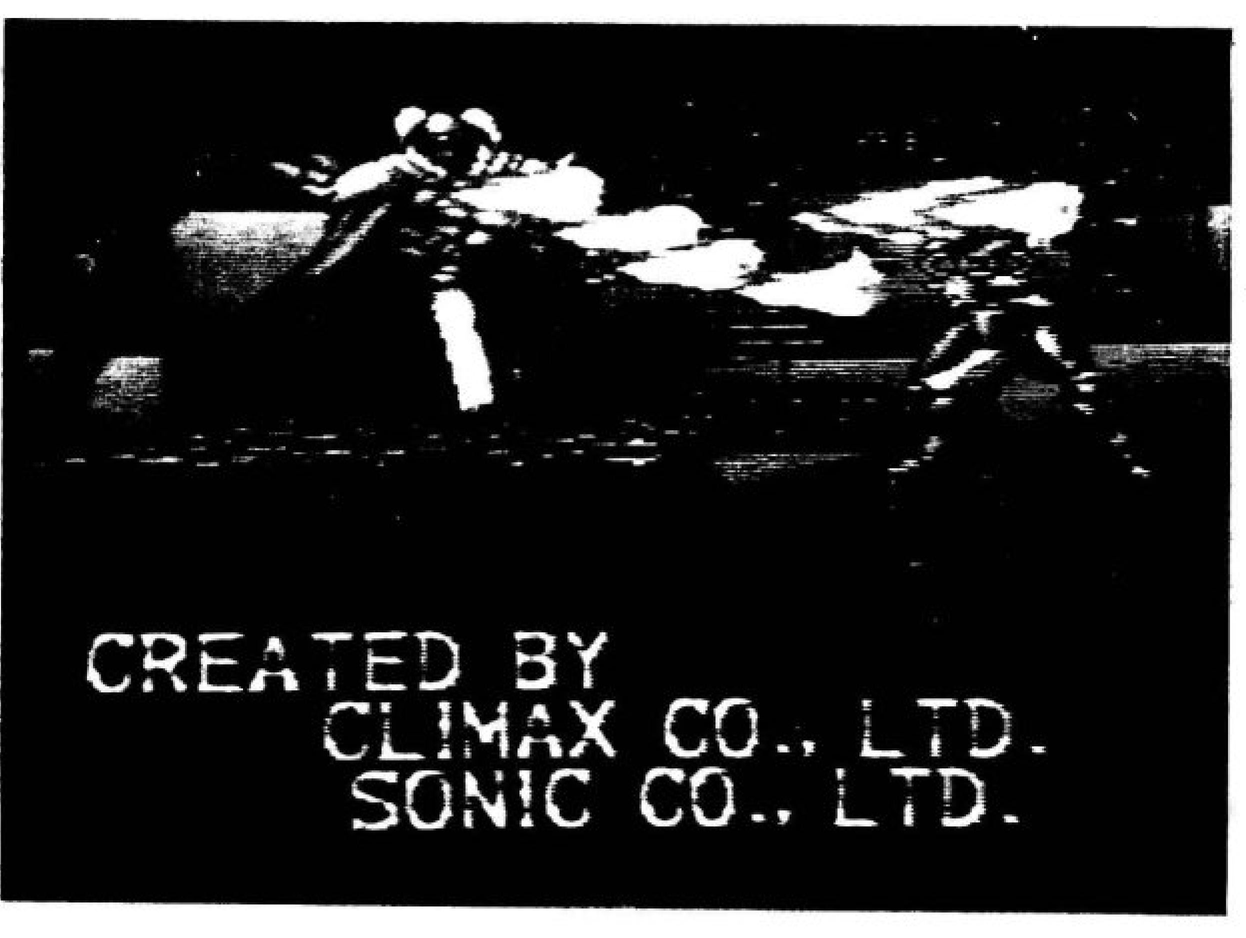
第一章　封印之匙

一行人刚到达目的地，突然发生了一场大地震，接着便与敌人交战。此时先撤退，在右方的小屋旁会有一名僧侣成为同伴。然后重返战场，击倒敌人的骑士即可获胜。

战斗刚结束，军团的军师与主角联系，告知卡地亚纳遭到了攻击。主角连忙率众冲破敌人的封锁，赶回王国。

进了城，只见到处都是废墟，善良的人们在那中间哭泣。主角赶赴宫中，正好看到阴森的帝国军师，由于他的条件被拒绝，竟然将骑士队长巴利奥斯杀害！这时巴利奥斯的女儿梅伊冲了进来杀向凶手，却被对方轻松击退，然后，帝国军师在大笑中消失了……

梅从悲伤中恢复过来后发誓要为父报仇而加入了主角的队伍，随后又在城中酒店说服老战士库多加盟，接





着出城前往北方的阿鲁达罗城。

在阿鲁达罗城外主角与队友一起消灭了敌军的封锁进入城中。主角先四处找寻宝物，然后来到王宫之中。阿鲁达罗王见到主角到来，就要求主角随他走入地下道中。这时黑衣人突然出现。主角被黑衣人抓住关进了牢房。在狱中主角用力敲牢门，有个人走来帮主角逃出牢房。主角与队友会合与敌人展开了一场大战，胜利后主角回到王宫。一名大臣为了感谢主角帮阿鲁达罗城恢复和平，告诉他封印之匙可能在马那利那城(魔法之城)中。在去那里之前要先去林可城，因为那里有船只。在王宫中瀑布右边的墙上有一座浮雕，那儿有一个机关，只要打开机关水帘后的门户就出现了，从那里便可到达林可城。

第二章　神秘泉水

主角来到林可城见到国王。国王告诉主角在林可国的西北方有一个魔法之国，国中有一口神秘泉。如果主角有兴趣，可以去一趟。主角依言出城前往。一路上又遇到敌军骚扰。终于魔法国到了。进城之后主角见到了卡地阿那国王的女儿安丽公主。安丽公主十分感谢主角保卫了她的祖国，并且说："光剑是镇国之宝，快去寻找它！"主角依公主之言进行调查。在右边楼的三层中，又找到一名队员。然后出来的途中在一层的左边碰到一位红衣人。红衣人告诉主角魔法国有一只神泉，要去那里必须找到光明玉，光明玉就在洞穴之中。主角闻言大喜，率先走进洞穴，谁知洞中有怪物看守着宝玉，主角大发神威杀掉怪物。取得光明玉之后，主角来到神泉边，拿出光玉，见到一白色幽灵。一番对话之后，主角得知封印已落在恶魔手中，必须把它夺回来。主角又在二楼找到另一位战友加盟后回到林可城中。国王这时焦急地对主角说："快帮我找孩子吧"。主角在城中搜寻一遍之后还是没有头绪。忽然在马戏团附近有一个小孩说看见国王的孩子进入马戏大篷。主角进了大篷才发现这是妖怪聚集之所。杀死妖怪之后，主角带小孩回到王宫。国王非常感激主角，于是把国中的大船送给主角。谁知这里黑衣人又来捣乱，放火焚烧了船只。由于国中已没有船了只好到别处寻找。



主角出城进入一所教堂，在左边一个房间中发现一个人。交谈之后走进大堂，谁知这个神圣的地方也有恶魔存在。在一阵打斗之后主角解救了巴鲁与阿蒙，在他们的指引下主角前往巴斯多克城。

第三章　激战

在巴斯多克城中，主角四处奔走，终于找到了黛安娜。主角在与黛安娜交谈时得知山中有一块宝玉。主角在一番寻找之后终于在一座大山石下角的山洞之中发现了这块宝玉，要想得到它还得经过一场战斗。打败众多妖怪之后。主角带着它来到中间一所房子中，房子中的老艺人经过精雕细琢之后，宝玉现出了本来面目，随后老艺人告诉主角如果把这块宝玉交给最左边山洞中的狼人赞己，他将成为你最得力的部下。

主角带领战友们继续前进。发现如果要开巴斯多克城，必须经过一座小桥。但敌人在桥前与桥上都设有重兵，此外桥头还有一门大炮。一番激战之后通路打开了，主角安全从巴斯多克城脱出。

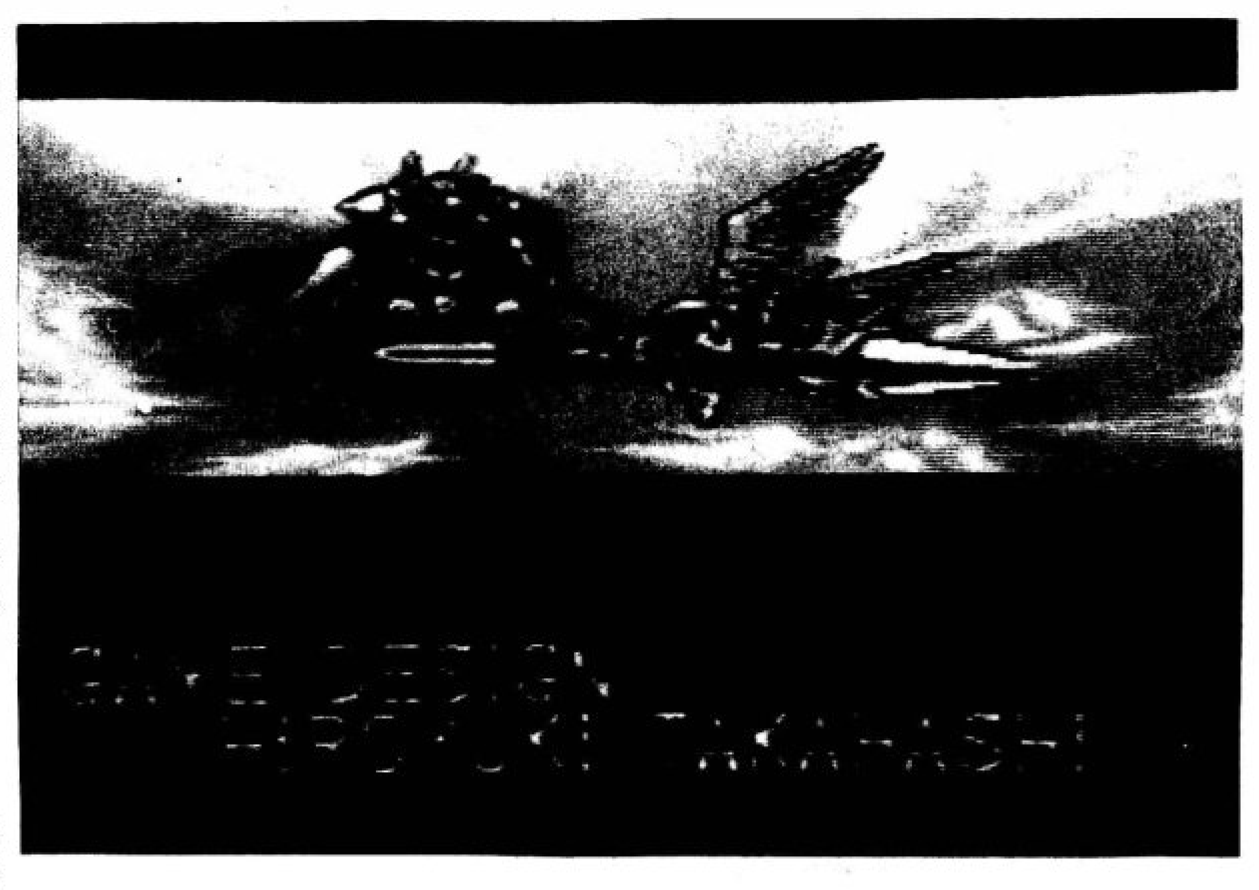
第四章　平原之战

主角冲过小桥之后来到一个大平原。平原之上景色秀丽，但是你发现埃里奥克国王的战车停在这里。主角在上面的屋中找到了老鼠之后发现埃里奥克王正在酒店中休息。你先偷偷到他的战车中寻宝。前进至车头之时，看见一位红衣人。交谈之后你发现朋友



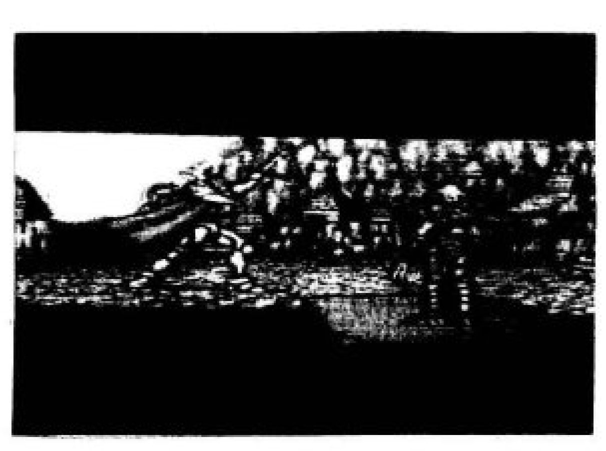
们都不见了，埃里奥克王的战车也开走了。另外上集中不知去向的老人，飞行骑士也加入队伍。

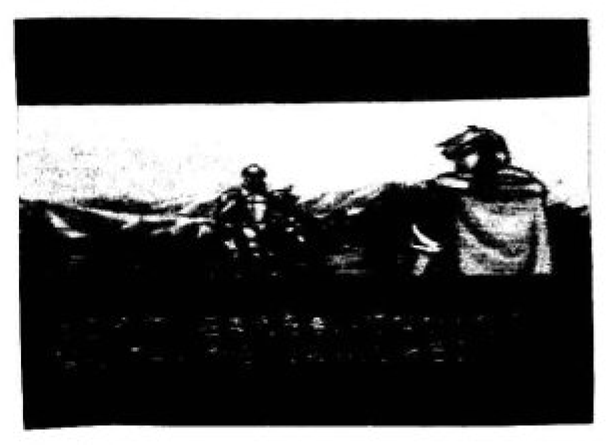
为了救回战友，主角迎战埃里奥克国王的军队。埃里奥克王被打败了，你冲入他的王城之中，首先在道具屋中找到多明戈，在羊圈中发现凯斯。从他们口中得知在港口敌军还设有一座军事要塞。敌人机关重重的要塞挡不住你的前进。奋战之后终于主角战胜强敌，在港口中登上大船向遥远的未知前进……



第五章 航海之旅

大海是变幻莫测的，有时风平浪静，有时却有妖怪军团出现。船被损坏了，主角虽焦急万分也无可奈何。船被拖到瓦拉王国修理，主角无事可做，便来到城中见瓦拉国王。国王首先表示欢迎，然后告你港口有一条小船可在你的船修好前借你使用。主角依言在港口找到小船无目的地在海面上游荡。前面出现了一条美人鱼，从她口中得知岛外瀑布中有一条暗道通往水晶宫。你驾船穿过瀑布来到水晶宫中，发现这里便是去神国通道的入口。由于符印没有解除门是封死的，主角怀着万分遗憾的心情离开了那里，随后水晶宫便沉入水中。



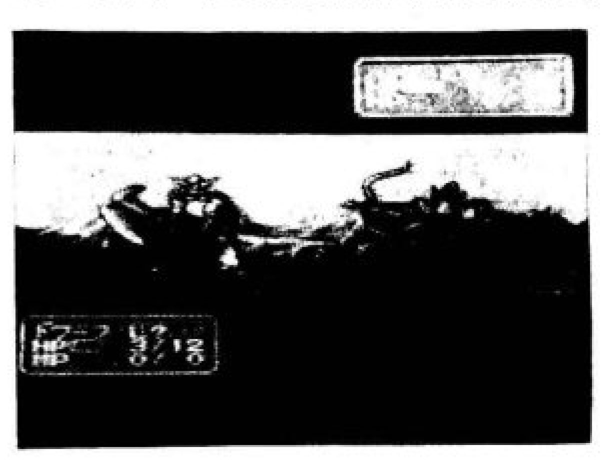


当你回到港口时，你的大船已修好了。你再次进王宫表示时国王的谢意之后，便驾船向东方大陆前进。

第六章 光剑

大陆近在眼前，主角按捺不住心中的喜悦。船靠岸之后，主角首先拜访鲁道鲁村，村中的红衣女向你透露在他们村子东面有一个神龙之国名叫凯拉欧尼亚。神龙的子孙们在那里生活，村中左上角房子中的人也告诉你在神龙之国有宝物。在此房的三楼有一位勇士也期待着加入你的队伍。

主角听后便要前往神龙之国，但村子口有大石头挡住大路。在与看门人交涉之后，主角搬开石头踏上去神龙之国的征程。一路之上敌军不断对你骚扰，虽不堪一击，但也十分讨厌。经过一路征战，主角终于到达神龙之国。进城之后，先拜会国王。接着在地道口找到一位战友。随后带队出征，击败敌军首领。取得胜利之后，主角进入了神龙之国的神殿。



出乎意料的是在神殿中主角找到了他的弟弟卡恩，卡恩同主角同心协力打开神殿的大门。但魔王也出现了。卡恩奋不顾身地冲了上去，与魔王一起撞到了墙外。

主角刚刚找到卡恩，又失去了他，心中十分沮丧。他又回到鲁道鲁村。红衣女子又向主角透露光剑在村南方的魔城之中。

在魔城之中，主角经历了千辛万苦，打败了敌人的围追堵截，终于找到了古神话中的宝物——光剑。

第七章 圣剑

在此关中到城内唯一有两个门的房屋正中的墙壁前调查，可以找到同伴武士。然后主角在最下方的洞中找到国王。国王告诉他，卡恩正在此处养伤。这时城外敌军进攻了，主角自告奋勇出城迎敌。在击败敌军后主角追杀他们至东边的城外，此时黑衣人的部下又来捣乱。将他们统统杀死之后主角来到城中，上关被卡恩撞走的大魔王又出现了。你的情况十分危险。正在这危急关头，卡恩飞身赶到，不顾身负重伤把魔王击退，他也献出了宝贵的生命。

回到国王处，国王交给了主角一把黑暗之剑，并告之到神国去寻找至宝——圣剑。神国的大门在王宫上方的暗道中被发现，用光明宝石打开大门，来到一喷水池前，再一次使用光明宝石，一千年前神的幽灵出现了。幽灵对主角说要战胜黑暗龙必须找到圣剑。你先把光剑放在左边的神坛之上，然后把黑暗之剑放在右边的神坛之上，圣剑便会出现。主角得到圣剑便从右边出口回到国王之处，告别国王向敌人的最后据点前进。

第八章　最后一战

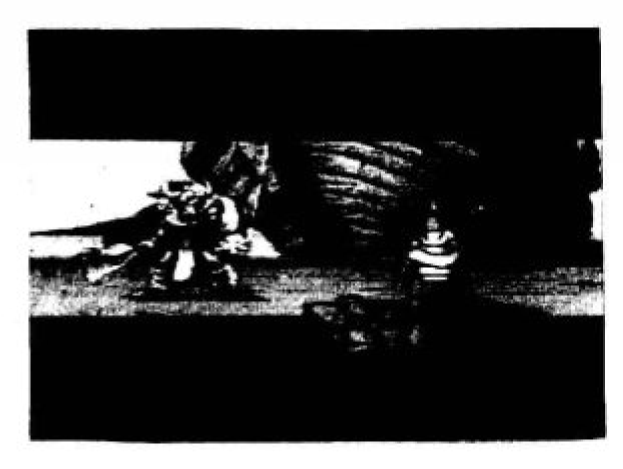
首先应该到城中整理武器及道具，再到村口上下两排树的道路，对着上排从右数第三棵树进行调查便能找到忍者。然后去与城主交谈，得知由城外的光道可进入古代城。出宫后发现自己置身于一座阴森恐怖的城堡中，城中有大批敌人列队相待。当主角带队冲杀过去才发觉敌人除了五只双头龙过来交手外，其余的只在原地观望。在杀死五只双头龙后，就可以用远程火力将之一一消灭。

当敌人被消灭之后，你刚松一口气时，敌人的后援杀到。这一集团敌人十分凶残，共计十六个远程火力和一





个头领。经过战斗发现，只要奋不顾身，不怕牺牲地冲向敌首领，将其击杀于剑下就可安然过关，并不需要与小兵纠缠不休。将敌首领杀死后即可从城堡左边的地下道中脱出。来到大海边，在最左边的凸出处使用圣剑，古代城便从海中升起，现出本来面目。



主角从一座建筑中发现一个闪光机械，原来这就是光道。进入光道后发现来到另一城堡中，这便到了古代城。城中道路狭窄、弯曲，兵力不得施展。敌人的飞行部队将给你很大创伤。而敌人的首脑则是一个三头怪物，其主身坐镇于后方，另两个头把守两条要道，我方必须集中优势兵力将其一一突破。

此后，大魔王现身了。虽然它手下兵多将广，但是我方只用弓箭手便可对应自如。除了多用些时间外并没有什么阻碍。当大魔王只剩下光杆司令时，我方又用拿手好戏，必胜宝物——群起而攻之。一拥而上，结束他的性命。



本以为已经天下太平，江山一统。但是大魔王还要垂死挣扎，用借物还魂之术将地上的三头恶龙招起，进行最后顽抗。龙头各个坚固无比，法力高强，十分棘手，但也各有弱点。左面龙头好象生性善良，只用弓箭手进行远程攻击便一命呜呼。右面龙头虽十分好战，但不敌我大兵压境，终命归黄泉。只剩下一个中间龙头，这时我方应还剩下大批人员进行大规模加血之后便是各显神通，远近结合，立体进攻。呼……，大功告成，奏凯而还。主角这时用正义之剑刺穿恶龙的心脏，邪恶又一次被镇压，世界终于恢复了和平。

古代城沉到海底了，主角不知去向，也许当邪恶再一次复出时，我们又会见到他的英姿吧……

责任编辑：半熟

LAND STALKER
——皇帝的财宝

文/黄晓明

机种 MD　　厂商 CLIMAX　　类型 A·RPG　　容量16M

引　　子

LAND—陆地

STALKER—潜随猎物者。

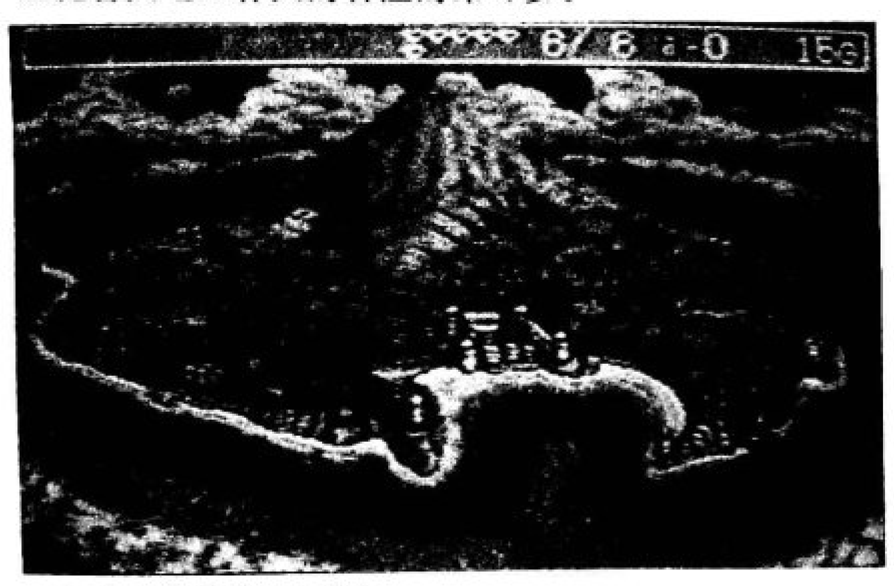
摘自《新英汉词典》

一、剧　情

几百年前，这片土地的统治者——诺鲁王(キング·ノール)，臭名昭著，他疯狂地搜刮民财，建立起了豪华的宫殿，并把所有的财宝集中在这里。终于，人民开始反抗，三个人领导的起义军推翻了专治统治。这片土地上的人民过起了幸福的生活，但巨额的财宝随着诺鲁王被推翻而不知去向，几百年来不断有传说出现……

一天，在加鲁巴(カルバ)镇的市场上出现一人。他就是我们冒险的主人公拉鲁(テイル)。那么拉鲁究竟是怎样的人呢？就笔者愚见，说得好听一点是冒险家，难听一点就是盗贼(当然是侠盗)，是一个以盗宝为职业的人。

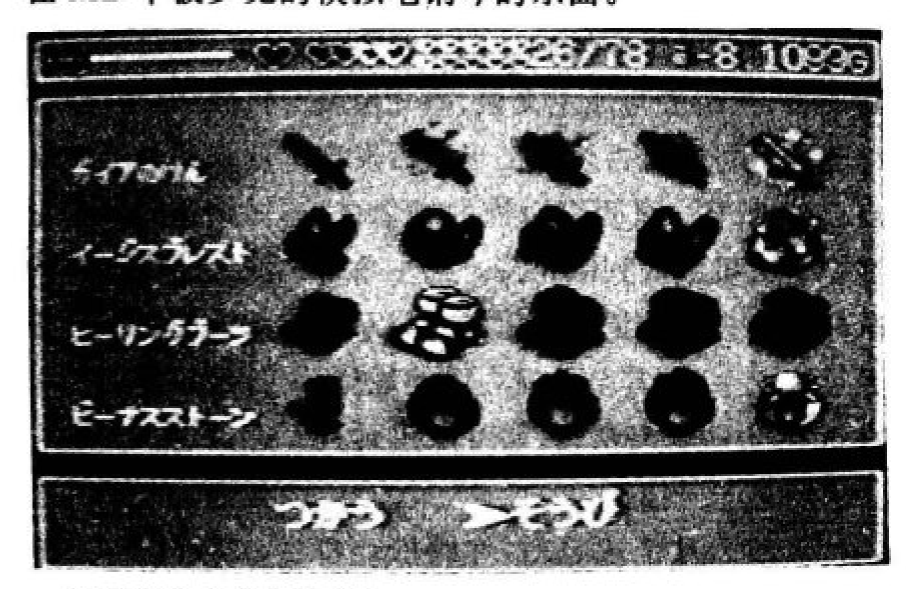
一天，一位老人来到加鲁巴，找到拉鲁并将诺鲁王的财宝在美鲁加托鲁岛(メルカトル)的消息告诉拉鲁。此后，精灵富拉依迪加入，两人决定一起冒险。此时，以卡拉(カーラ)为首的三人组正好经过听到，便冲上前捣乱。拉鲁和富拉依迪巧妙摆脱了他们的纠缠后，乘在怪鸟迪鲁多瑞西三世(デルトリッヒⅡ)的背上，来到了美鲁加托鲁岛。从鸟背跳到火山上的一处平台，拉鲁踏出了在美鲁加托鲁大地上伟大的冒险的第一步。



▲ 这就是美鲁加托鲁岛。

二、注意事项

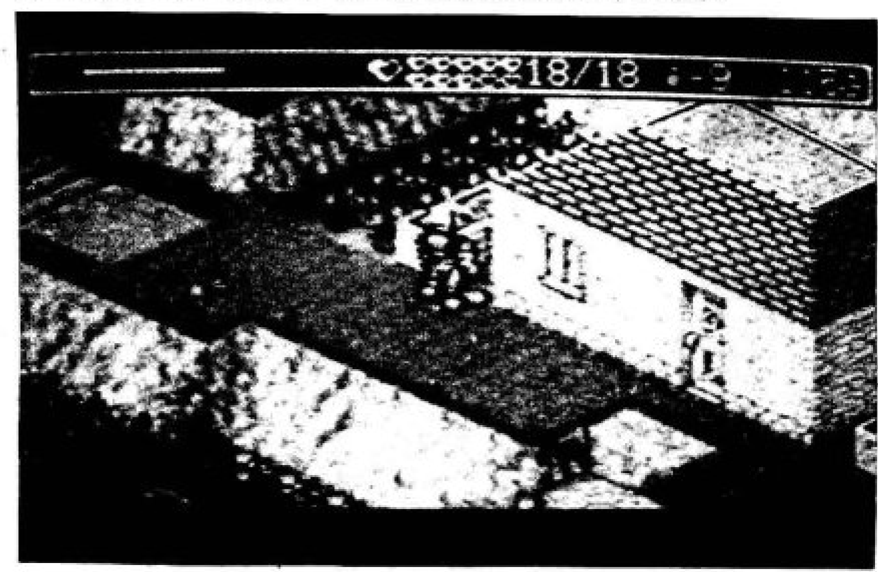
本游戏为 CLAMAX 公司系列作品的第三作，92 年制作，游戏中采用 DDS—520 系统，以菱形的 45°斜视 3D 画面十分逼真地再现了立体感十足的房屋、树木、宫殿等场景。游戏中你会听到、看到十分熟悉的《光明》系列作品的背景音乐及人物。同时，随着游戏进行，你还能欣赏到在 MD 中极少见的模拟电钢琴的乐曲。



▲ 游戏中亦有许多宝物。

进入标题画面后，按 START 就显示出四个记录的情况，并出现三种选择：进入游戏(はじめる)、复制记录(うつす)、消除记录(けす)。

游戏的最终目的是要找到诺鲁王的财宝。为了在美鲁加托鲁岛上生存下去，要特别注意以下几点：



▲ 需仔细注意隐藏起来的人物。

1. 与敌遭遇时，应将其击倒后尽量收集其留下的金币或是宝物。

2. 由于是3D画面，所以有些地方，物体虽然存在，特别是在树丛中，通道小看不见，万一通道有灌木或洞口要认真观察。在某些城镇中，有些人物隐藏在房屋后面或夹缝里，他们一般对游戏的进程有着重要作用，所以请务必与其对话。

3. 在行走中要注意沼泽、溶岩和铁钉地面对拉鲁都会造成伤害，但用了某些道具后可以避免伤害。

4. 当游戏卡在一处无法通过时，一般有以下几种情况：有可能有重要的对话没有进行；过高处无法跃上时，有可能需用东西来垫脚；有可能要将版图内敌人打倒才有办法通过；遇到有锁眼的门应先找到迷宫的钥匙（めいきゅうのカギ）才能开门；有可能有开关控制。

5. 在岛上有许多巨大的树木，这可是十分有用的东西，当把某项事物解决后，你会发现树上有个树洞，可以一直通到另一个树洞。这样，树就成了秘密通道。在岛上，这些树构成了四通八达的交通网。

6. 有一些重要道具一定要随身多带一些。艾开艾开果实（エケエケのみ）乃补充体力之物。当拉鲁中毒时，就要用解毒草（どくけしそう）来解毒，当拉鲁中了幻觉攻击，行动与操纵相反，就要用リストアー来解；当拉鲁中了麻痹攻击，就要用精神修复（マインドリペア）来解。另外，要使拉鲁的体力不断提高，就要大量弄到形状象心一样的生命原料（いのちのもと），而且这还是提高艾开艾开果实效力的宝物。

三、攻　略

拉鲁跳到了火山洞窟口的平台上。既然来了，就进洞瞧瞧吧。这时，富拉依迪会藏进拉鲁的背包（以后在一般场合均是如此）。在洞窟中并无敌人，但宝箱不少。走到一处，突然脚下一塌，原来踩了机关。身后一只一人多高的大石球滚了过来，快跑！不想前面有条瀑布阻断，拉鲁一跃而下，正巧跳到一只木筏上。随着木筏被冲下瀑布，拉鲁昏死过去。这时，马山村（マサンの村）村长的女儿菲拉（ファラ）路过此地，见状便将拉鲁救至家中。在与村民交谈中发现他们大多对财宝的事一无所知。在旅店的二楼，可以见到密探马里奥（モリオ），他会告诉你马山村西南面的瀑布潭祠（ほこらの滝）里有个被称为瀑布潭祠老人的贤者阿斯拉鲁（アスラル）。于是，拉鲁走出马山村，发现桥已被河水冲坏，通往古米村（グミの村）的路已经不通了，只能先去瀑布潭祠了。

瀑布潭祠并不大，目的是要见到阿斯拉鲁询问有关财宝的事。这里是最初的迷宫，很容易通过，先去拿钥匙，打开门开动开关后见到阿斯拉鲁，他所提供的情况并不很重要。拉鲁由瀑布潭祠回来，发现桥已被村民修好了。这时，村长急急地从村口跑出，告诉拉鲁村中与古米村发生了冲突，女儿菲拉已被劫走，村长拜托拉鲁将女儿救出。既然菲拉是自己的救命恩人，拉鲁欣然同意。在去古米村的路上，有一个三叉路口，一条通往古米村，另一条通往沼泽神殿。在附近有一处高台上有一宝箱，从正面是无法拿到的，应从背面的石梯上去，后面的游戏过程中也有很多这样的地方。到了古米村会发现村口有守卫阻拦，从村口旁的小路上山，从山上的小路绕到村后，会见到古米村的村民将菲拉绑在柱子上，祭祀似地跳着舞，然后架出去了。这时就可以进村了。村民们似乎都很惊慌，不过拉鲁可以活动照常，村子南面的路由于山崩不能过去。路旁又遇到了马里奥，他会告诉你一些重要情报。在村长家中的橱上可以拿到开启沼泽神殿的邪神石（じゃしんのいし）。

来到沼泽神殿，门口有马山村的人，他们见到古米村的人把菲拉架入神殿，但却打不开神殿。拉鲁将邪神石放入门口的洞中，门就会开了。沼泽神殿比起瀑布潭祠可复杂多了。从这里你便会了解这个游戏的真髓。有一处开门的开关设计得十分巧妙，必须诱使敌人踩开关才有可能通过。救出菲拉后，可跟着她跳下，从另一条路出神殿。

拉鲁回到马山村之后，村长将红宝石（あかのジュエル）送给拉鲁，又让村民将古米村南的岩石推开，拉鲁得以上路。

在路上，拉鲁会遇到一条向右的路。此路通向山上，虽然上去十分费力，但上至顶上不但有宝箱还会见到剑士埃斯拉（アッサラ），他给拉鲁一把火焰剑（イフリートンード）。当力量蓄满时用此剑砍中敌人，会使其浑身着火。又来到一三叉路口，首先去利马镇（リュマの町）吧。

在利马港，得知人们似乎对附近盗贼团（とうぞく団）十分害怕，镇长也失踪了。来到镇议会，大家都不敢多说。但拉鲁只要与议会边隐蔽的人交谈后，议会的气氛就不一样了。拉鲁又被拜托去盗贼团救出镇长。乘坐镇东面的小木筏就可到盗贼团了。这里机关众多，首先要推动女神像使水流停止，然后再去找钥匙。在一处房间内，要改变石球运动方向来进入另一通道。最后当打倒守卫救出镇长等人后，发现一哥拉的石板（ゴラのせきばん），上面的文字说明与财宝有很大的关系，不想卡拉三人组出现抓住鲁拉依迪，要拉鲁交出此物。无奈，拉鲁只有照办。

回到利马镇后，镇长给拉鲁100块钱和一张通行证（つうこうしょう），这样拉鲁就可以向美鲁加托鲁城进发了。

在原先的三叉路口，拉鲁发现原来的一棵大树已经成为去马山村的通道；另一棵则成为新的洞窟，试着打倒洞窟中的敌人，多拿些宝物吧！在去美鲁加托鲁城的路上，还会发现一个在沼泽后面山腰上的小房子，里面住着女巫米萨利（ミザリー），不过现在似乎还没有事发生，先去城里吧。

在城门口卫兵会向拉鲁要钱，你要不给，他拿你也没办法。进了城，各处都可以打听到一点儿消息。在酒店可以见到音乐家查罗斯（チュロス），从他口中可以打听到



▲ 此游戏最不成功处是小台子没有影子可判断位置。

罗瑞亚公主的情况。还有，武道场中只要占胜对手就可拿到奖金。武道场南面的屋子中可以玩扔球游戏，扔中移动的台子就有奖。西面屋里有一位老婆婆，若答应帮其将二楼的瓦罐放好，就给你1块钱（小气了点）。在武器屋有钢护胸（スチールブレスト）卖。

当然，在此地的目的是要与公爵见面。首先，与官殿门口的士兵交谈，他们当然不让你进公爵府。（注意，两个都要谈）。然后与武器屋边小巷中的女孩交谈，再与城北喷泉旁的女孩交谈。可以看见托美鲁将军由北边的小门出来与士兵交谈，他是去见公爵的重要人物。这样拉鲁到粉红色的旅店去见托美鲁将军，可是女仆不让你上楼。拉鲁去魔法婆婆的家让她把你变成马里奥，就可到粉红色旅店的二楼去见托美鲁将军了。见过将军后就可以进公爵府了。大厅里有公爵、哲多（ゼッド）和与拉鲁同乡的巴波（バーボ）。就这样，拉鲁成了公爵的客人，在三楼也有了自己的卧室。闲着无聊出去转转，发觉住在同楼的还有哲多、巴波，只是隔壁不知为何人。下楼后发觉公爵府实在很大，找将军及其他人谈话之后回到三楼，进入隔壁房间，好乱的房间呀！欲看个究竟，不想祖瓦木和古斯出来了——原来隔壁住的竟是卡拉三人组。走进里间，见到卡拉正在洗澡，一阵尖叫，富拉依迪飞出使用魔法……

拉鲁醒来时，发觉自己躺在自己房间的地板上，女仆来通知去赴晚宴。在晚宴上，公爵派拉鲁、哲多、巴波三人打倒作恶多端的魔道士米鲁。三人同意后公爵十分高兴，找来查罗斯弹琴助兴。耳边响起了悠扬的电钢琴曲子，但当查罗斯弹完却被士兵架走了。据说要打倒米鲁塔内的米鲁十分不易，因为米鲁塔入口处有结界，不能进入。只有托美鲁将军知道如何打破结界，于是拉鲁就去找托美鲁将军。

从将军处得知要打破结界，就要拿到叫做阿美利多（アミュレット）的宝物。宝物在城中的地下墓地中，而要拿到宝物，必须先破解十个谜。地下墓地的入口就在教堂旁的小屋里。进去后，先到第一间屋内见到一个木乃伊，从第二间房子开始就要解谜了。

1. 谜面：黄色是红色之后，红色是白色之后。
   解法：读完谜面后掉下三个史莱姆（スライム），分别为黄、红、白，一定要按顺序打。
2. 谜面：他没有如愿以尝以前一声也不发。
   解法：在掉下两个史莱姆后不要动。
3. 谜面：空中战士ジヤック非常喜欢空中散步。
   解法：关键是找到在空中散步的地方，要跳到房中看不见的墙上，四下走走摸摸吧。
4. 谜面：吃醋的朱莉会去天堂把东西掷向老板吧……？
   解法：必须用石球击倒敌人。
5. 谜面：他常爱在火光中读书。
   解法：要将开关放在右边火柱的右边，然后站上去。
6. 谜面：天下的大贼都睡在这儿，各种盗贼行为都要被上天罚作劳动。
   解法：不要去开任何宝箱。
7. 谜面：黑色杀手正睡在这儿，由于杀了许多人，常被仇人报复。
   解法：只能将四个骷髅中黑色的杀死。
8. 谜面：你眼中所见的东西不一定完全是真实的。
   解法：用箱子垫脚，上到台子上进入隐蔽的洞中。
9. 谜面：火球。
   解法：一开始可以看到巴波解谜却被火球击中的景象，当读完谜面后站到铁门前，只要不让火球击中，门就会开。
10. 谜面：所见的只是幻影，而真实往往伴随着痛苦。
    解法：眼前的木乃伊总打不着，而自己总被莫名其妙地攻击。必须要跳到空中看不见的台子上，与其一样高，并站在有利的地形上砍。

（注：柱子上的灯灭了，谜才算被解开。）

拿到阿美利多，就可以去米鲁塔了。从城西出来的路上你会发现有几处宝箱被树挡着，这时真是拿不到的，其中有一个要踩藏在暗处的开关，出现升降台后即可上去拿。在入口处，用阿美利多打破结界进入塔内。塔内比较复杂，一定要拿到大蒜（にんにく），这样才能吓退一个与拉鲁一模一样的被称作黑妖精的家伙。跟着他在一间无通路的屋子中的最后一个人像左边会发现一秘道。一定不要被塔内的传送装置搞昏头，打倒米鲁后，他会告诉你他的行为完全是公爵指使的。他说公爵在征收重税，虐待

居民等，并送拉鲁离开米鲁塔，拉鲁得到宝箱中的紫宝石（むらさきジュエル）。当拉鲁再回公爵府时，被公爵府的士兵围住。接着，卡拉三人组上场，仗势欺人的公爵抢走了宝石，把三人组及拉鲁一齐推进了地牢。

逃出地牢并不难，因为只有一条路。在逃出的路上拉鲁发现卡拉三人组被绑在地牢中受着酷刑，活该！拉鲁还找到了罗瑞亚（ロリア）公主的教育大臣摩拉利斯（モラリス）和公主的女仆，他们也被关在这里。与拉鲁交战的是公爵的私人军队。一直上到公爵府西面塔的顶端，在小屋里发现哲多正把公主劫走，由于拉鲁不能飞行，无能为力。

与士兵交谈，得知公爵已坐船逃走。赶到港口，得知公爵把利马镇的灯台破坏了，无法追赶。赶到利马镇和灯台管理员交谈，得知修好灯台要太阳石（たいようせき），而太阳石在绿迷宫，绿迷宫的入口在美鲁加托鲁城。回到美鲁加托鲁城，公爵府中托美鲁将军正与留下的公爵私人军队交战，拉鲁上前帮忙。打倒敌人后，将军告诉拉鲁去绿迷宫的办法：首先上楼，砍楼上的盔甲，便会出现梯子，上去就可拿到钥匙，用钥匙开启公爵府北边的小门，然后开启一间内有隐藏楼梯的房子内的开关，就可以发现喷泉下出现一条道路。

穿过地下通道，在路标的指引下，穿过林间小路来到绿迷宫，这里面相当复杂。首先来到左边的版图，会发现一只垂死的小狗，富拉依迪将它救活后，小狗会带着拉鲁到它的主人摩斯（モス）处，摩斯会把他的笛子（モスのふえ）给拉鲁。这样当拉鲁最后来到取太阳石处，遇到大树的阻挡时，只要吹响笛子，摩斯便会跑来帮拉鲁把大树砍倒。拉鲁取得了太阳石，然后通过大树通道回到美鲁加托鲁城。

将太阳石交给灯台的管理员后，灯塔便修好了。若拉鲁并不着急上路，可到马山村与一条叫贝鲁（ベル）的狗交谈，它会告诉你美鲁加托鲁城东的女巫的事。这时再到女巫处就会被她变成小狗，进入一个只有一条路的洞窟，这里技巧是首位的。当遇到第一个开关群时，先踩下第一个，然后会出现第二个，当你踩它时，它会分成好几个，只要将其中一个弄到第一个开关下第二格处，一踩便解开了。第二个开关群的解法是：在一间屋子的四角各有一开关，但其中三个有东西盖着。在每两个开关之间有快速移动的石球，先将对撞的石球弄成一顺边儿，然后踩第一个开关马上坐上石球去踩第二个，依次踩完四个便解开了。第三个和第四个开关群只要手头快速准确并不难解。最后，女巫想用铁球砸死拉鲁，但她踩错机关将自己砸死了。这样拉鲁救了贝鲁及另一条小狗玛蒂（マーティ），他们都快复了人形，拉鲁也拿到了叫做农神之石（サターンストーン）的戒指。

拉鲁在美鲁加托鲁港口搭上了出海的船，追踪公爵，船将其送至巴拉镇（バーラの町）。拉鲁发觉这里已被公爵的手下侵占，将敌人打倒后去西边的山洞救人。

入洞后建议先在左边的洞中拿钥匙，然后再向右进发。救出全部村民之后，拉鲁得到了铬护胸（クロムブレスト）。最后在救第二批村民的洞中能找到一个秘密向上的出口，顺着它出去可拿到一只宝箱。将这个洞窟打通后，左边的洞窟中的两具雕像会移开，露出一个洞，沿着这个洞就可向迪斯特鲁村（デステルの村）进发了。这时你若回到巴拉村，在井中可找到雷神剑（らいじんのけん）。

来到迪斯特鲁村，似乎发现了公爵的新动向。在旅店中与店主对话后可趁其走开的一点时间到柜台里开宝箱。走出村子，在北面的山上可拿到称作战神之石（マーズストーン）的戒指。走到湖边，终于见到了公爵，他在士兵的跟随下驶向湖心。拉鲁赶紧向东来到一处高台上，看到公爵等人进入了湖中神殿。回来时别忘了在树丛中有几只宝箱，再向湖西边的小屋里的老人打听打听吧。拉鲁决心下到村中的地下迷宫。回到村里，原先封住洞的东西已经除去，下去吧。

洞里的方向不难辨认，在这里跳跃技术是否过关很重要。在一个洞中要把三个箱子放进坑中，然后跳进最后一个坑中，会得到一把重要的钥匙。在一处地方需引诱敌人踩开关，不过难度比沼泽神殿增加了许多。当然千万不要忘了把关在洞里的马里奥救出。打倒了持巨锤的头目，可得到神鞋（ヒーリングブーシ）。这时用多余的钥匙打开门，可以通向地面。拉鲁来到湖北岸的大地女神盖亚（ガイア）的神殿中。在盖亚女神像前使用盖亚之像（ガイアラのぞう），地震会将神殿内的溶岩灌入湖水中，冷凝成一条通往湖中神殿的道路，由此拉鲁进入湖中神殿。

湖中神内很复杂，所以会有神父。在一处满是铁球的房间有一凹处有铁球锤下，其实是一隐蔽洞口，下去后别有洞天。需注意的是，有几处雕像会追着你攻击，而你的攻击无效，只要多兜几圈，自会出现开关；有的地方需跳上雕像才能跳上高台出去；有的地方要引诱敌人跳进坑内踩机关；有的地方攻击雕像是打开开关的方法；有的地方要用石球砸开关后迅速出门；有的地方要跳进深渊；有的地方要借助坛子来跳过铁门。最后，拉鲁终于找到公爵了，面对公爵的反抗，对已经在湖中神殿中得到冰之剑（こおりのけん）和贝壳护胸（シェルブレスト）的拉鲁来说真是小巫见大巫。公爵敌不住拉鲁，逃至屋内一角，拉鲁正想上前抓住他，不料哲多从天而降，将拉鲁击昏，并将公爵救走……

等到拉鲁醒来，发现自己在米鲁塔内。米鲁告诉拉鲁公爵准备进入诺鲁王的地下王国，并让拉鲁去美鲁加托

鲁城的正北。拉鲁出来后，用冰之剑可将某些树木砍掉，原先被树木挡住的宝箱若没拿到，现在可以拿个够了。当然，也可以去马山村的山洞拿溶岩鞋（フレイムガード），此鞋可防溶岩对拉鲁的伤害。

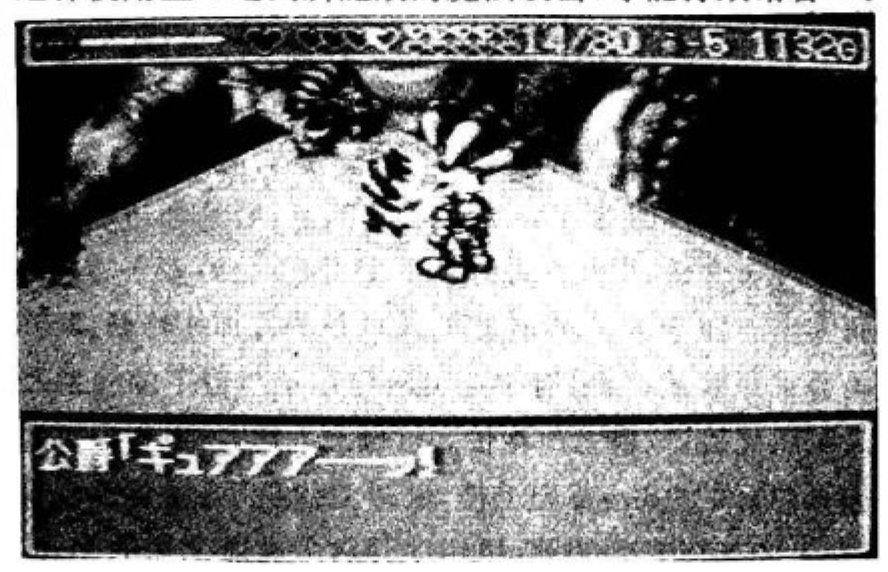
来到美鲁加托鲁城，可以买到钟琴（チャイム）。在绿迷宫旁原来被树挡住的路现在可通过。在绕过一座小土山，从山后不易发现的路继续北上，从山坡逐级向上，通过高高的断桥来到平台上与哲多决战。战胜他后，他会指点你去地下王国的方法。先到桥下的洞中多拿些宝物，还可拿到被称作月亮之石（ムーンマトーン）的戒指。回到城中，在公爵府中见到托美鲁将军，他会给拉鲁一张游乐场的入场券（ゆうぎけん）。凭此来到城中井下的游乐场可玩三种游戏赢钱。第一种是轮盘赌（ルーレット）；第二种是赌跑鸡（チキンレース）；第三种是抓鸡（ニワトリつかみ），而且在此处鸡的出口处有一暗道，内有宝物。在这里多赢些钱吧！

再次来到城外北面的女神像旁，使用从哲多处获得的哥拉的眼睛（ゴラのめ），便会出现传送装置直通火山洞窟。由火山洞窟再次进发，好容易找到公爵，但罗瑞亚公主也在，不便动手。公爵将五颗宝石放进传送装置，进入地下王国。罗瑞亚也被教育大臣和女仆带走，拉鲁便乘传送装置进入地下王国。

地下别有洞天，但主要是向最后的神殿进发。神殿分前后两部分。前部分拉鲁先要去取手提油灯（カンテラ），以便照亮暗处；还要取得铁底鞋（アイアンソール），这样就不怕铁钉地板了；然后去取盖亚之剑（ガイアのけん），取这把剑时，有一处从地下上到地面上却不能从原处回去，须砍倒地面上的树，才可前行。最后，找到炎之怪并打倒他，可得到哥拉的趾甲（ゴラのつめ）。在一处不断循环下落的空间里，准确地落在空中的手擎上，可拿到雪地鞋（スノウスパイク），便可在雪地上行走；在炎之怪附近可拿到被称作美神之石（ビーナスストーン）的戒指，可使蓄力速度加快。这时有人会让你去找木料。当在一处同时让四个开关开动后，会有一宝箱落下，取到宝物后可去拿木料。在水边使用木料就会变成木筏，乘坐木筏便来到全身甲胄的波鲁波姆（ボルボマ）处，他会团成一个铁球撞击拉鲁，打败他后得到第五副胸甲（イージスブレスト）、钥匙及哥拉的牙（ゴラのきば）。在到达第三个头目处之前去拿到大蒜。果然，他就是黑妖精，你会发现他的本领比先前又长进不少。打败他后得到哥拉的角（ゴラのつの）。

终于打败这三个头目，可以向神殿的后半部分进军了。神殿的后半部分并不复杂，只是若不上顶层读到三个铭牌的话就会一直循环下去。关键是在一处开关开后，拉鲁要迅速上前用身体做垫子让雕像去踩两个开关，手一定要快。此处很难，但只要成功了就能顺利地踩着踏板进入一条长长的通道……。

路漫漫，你会发现路上少了一分恐怖，而增了一分富丽堂皇。走到尽头，在一扇门前，三件宝物同时出现，门开了。走进门去，到处都是财宝，终于找到了！这时，诺鲁王出现了，他的身手绝对厉害。拉鲁不要吝惜宝物，用金女神像（きんのめがみぞう）来保持自己的力量总在最大，这样使用盖亚之剑所施放的魔法攻击，才能打败诺鲁王。



▲ 公爵是罪有应得的。

终于打倒了诺鲁王，不想公爵又来了。交谈中似乎想用 20 枚金币将拉鲁打发走。这时一条怪龙出现，它巨大的身躯将平台包围。一声惨叫，公爵被怪龙所吐的火焰烧死了。无路可逃，拉鲁只得与怪龙搏斗了。怪龙口吐火焰，尾部敲击平台企图将拉鲁震晕。拉鲁凭着顽强和好运，终于将怪龙杀死了。随着怪龙的陷落，诺鲁王所藏的这价值五千万枚金币的财宝也随之陷落，一切都空空如也。拉鲁只得到了一枚……

责　编：PINSER

《电子游戏软件》订阅办法

一、95 年（月刊）共出版 12 期，每期订价 4.50 元，可汇款到杂志社邮购。

二、邮购汇款地址：北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》发行部。邮政编码：100009，免收邮费。如需挂号每期加收 0.50 元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅姓名、地址、邮编（在附言栏填清邮购内容）。

三、95 年第二期（包含第二期）以前各期杂志全部售完，请勿汇款邮购。95 年第三期以后各期照常邮购，请抓紧。

光明与黑暗Ⅳ



机种 MD　　类型 S. RPG　　厂商 CLIMAX　　容量 16M

文/药强　张剑

电光闪闪，雷声滚滚。三个盗贼窜到古代神殿想偷走宝物。强盗头子吉布四处乱翻，在神殿深处发现了他们要找的东西光之宝石。刚把宝石拿到手，还没来得及高兴，只听雷声轰响，大地震动，恶魔复活了。这光之宝石原来是古代的封印。一场正邪之战的序幕拉开……

序　幕

清晨，主人公起了床。在母亲的催促下，到古拉思王国最伟大的贤者（精通各种魔法的最高级魔法师）那里学习。进了教室，遇见了同学僧侣莎拉和骑士肖依。莎拉告诉他，老师在地下室等他。主人公下到地下室，贤者告诉他准备上课。主人公回到教室坐在肖依身边，正准备上课，闯进来一名士兵，报告说，由于封印被盗，古拉思王国的国王忧虑成疾，请贤者进宫。

贤者临走前让学生们耐心等待。孩子们年幼好奇。在莎拉的鼓动下，三人一起来到王国的宫殿，从左面的楼梯上去，进入寝宫，贤者正在这里。国王请贤者去寻找封印的下落，贤者带领三人到城堡暗道外的神殿寻找线索。刚登上神殿的祭坛，几道白光闪过，妖魔出现了。

这时，主角们的攻击力很低，不过妖魔的实力也不强。开始几关尽量让肖依锻炼。先把敌人一个个引过来，再围攻便能取胜。

除了为首的怪物外，其它怪物都被消灭了，剩下的一只逃掉了，贤者关心国王的安全，连忙赶回王宫。那恶魔附在国王身上，贤者与恶魔交战，驱走了恶魔，自己也累得精疲力尽。

过了几天，古拉思王国的军队出发去寻找封印。勇士们也要出发了，国王告诉勇士们，西面依鲁村的哈艾鲁对王国的历史比较了解，通过他能得到一些情报。

主人公和两个伙伴出发了，在城门口，士兵加克闻讯赶来，也加入了主人公的队伍。

冒　险

刚出城，又遇到了敌人。

这里敌人较少，但攻击力相对强一些。注意不要让主人公被围攻，可以多打几次，让他们好好锻炼。

主角们继续西行，来到依鲁村，遇到哈艾鲁的学生卡森，卡森带领他们去找哈艾鲁，但出了村子又有一场战斗在等着。

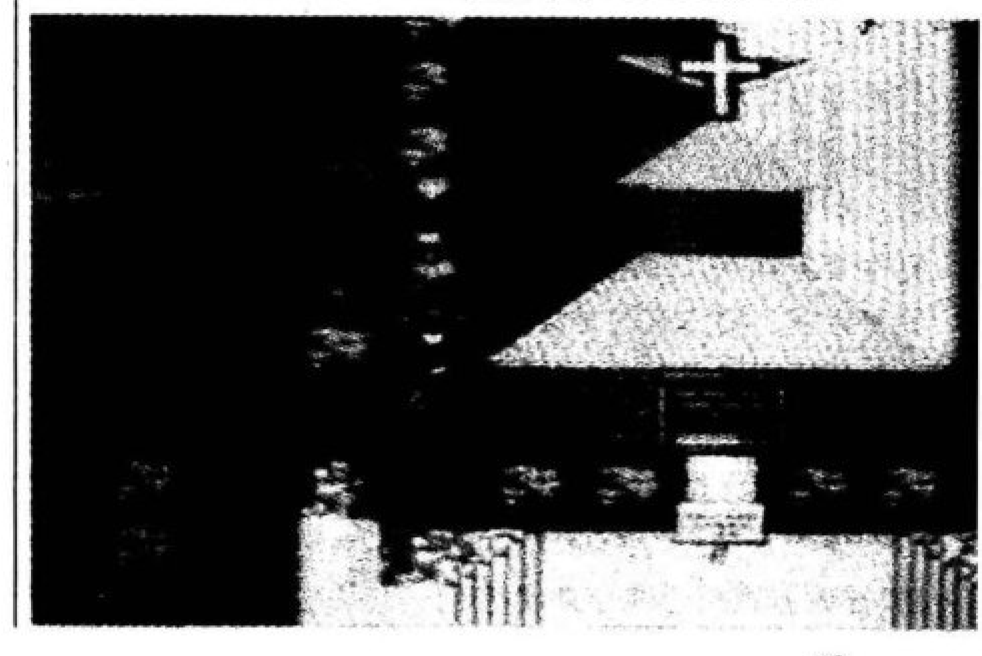
冲破了敌人的阻截，勇士们来到哈艾鲁的住所前，卡森叫了两声，没有人回答。主人公冲进门去，发现有两个卡拉木王国的士兵正在拷问已经奄奄一息的哈艾鲁。看见勇士的到来，士后赶忙逃走了，哈艾鲁挣扎着告诉了主人公一些关于宝石的消息后就去世了。卡森怀着悲痛，加入了主人公的队伍。大家正准备回城，又遇上了敌人。对方是卡拉木王国的正规军，应利用这场战斗让卡森提高等级。

虽然在战斗中获胜，但是卡拉木国禁卫军队长雷蒙亲自出马，击败了主人公，勇士们被关到了卡拉木城。

在监狱里，又遇到了盗走宝石的冒险家（自称），其实是盗贼吉布。它向主人公忏悔了过错，但是火爆脾气的莎拉不肯原谅它。主人公刚要离开监狱，吉布叫住了他，并指出了一条暗道。走出暗道，主人公发现自己站在卡拉木城中，卡木王和雷蒙正要攻打古拉思王国。雷蒙带兵出发，勇士也想随后赶上，就在这时被敌人发现了。

在城堡中利用地形进行战斗，隔墙攻击，注意小心应付魔法师。

战斗结束后，在敌人队长的身上，找到了光明宝石。吉布这时将加入队伍。出城后，敌人的后援部队出现。这一战中，首次出现敌军回复士，先把他干掉，否则会很吃力。



击败了敌人，勇士一行回到城堡。到处是尸体，背景音乐也变得凄惨。在城堡右下角的一间小房子里，主人公找到了一只乌龟(帮它起个名字)。进入王宫也是遍地尸体，雷蒙绑架了艾丽丝公主。勇士追到最早的那个祭坛下的地下宫殿中，这里的战斗要特别注意对方的弓兵。

卡拉木王的手下被全灭，但是卡拉木五利用黑暗宝石，绑走了艾丽丝公主，主人公扑上去，只抢到了黑暗宝石。大地震动，主人公和古拉思王、贤者回到地面。穿过倒塌的教室，登上了大船。大船刚刚起行，古拉思城毁灭了。大船向东驶向帕鲁麦卡大陆，到了岸边停船后，船上少了一名船员。勇士忙去救人，这时要在陌生的土地第一次作战，敌人相对来说较强。

打跑了敌人，来到船员旁边，救起他并带他回到岸边。卡拉思王国的人们在这里重新建起了自己的家园，勇士们开始为击败魔王而积蓄力量。

一年的时间过去了……

一天，大臣在发布命令，主角觉得无聊，一个人在城里闲逛，遇到了梵尼古思城的鸭子皮特。当古拉思城的孩子们正要抓住它时，大臣赶来说国王要召见它。主人公出于好奇也赶回了王宫。皮特告诉国王，这块大陆上有一个万能的博鲁加农神，是神派它来接勇士的。国王决定派主人公跟随皮特去取得神谕。出城门后又与敌人相遇，这时的皮特不能用指令控制。

消灭敌人后，进入哈布鲁村，到了村长的房门前，表明自己的身份后，才会受到礼遇。在教学门前找到玛姬，向右下方移动后与敌人遭遇。在这一仗要打倒对方魔法师，只要杀他的人有空格装备，便可得到力量指环。

沿河向北，过桥向左进入山洞，遭到意外的袭击，这里一片漆黑，作战很吃力，常常看看总体地图才不会吃败仗。

取得的宝物后，由左方出洞，来到鲍鲁卡村。先到村长家去，然后前往村后的飞鹰国。

途中在山顶与敌人交战，没有什么困难。战场场景极为壮观，目标是最上层的平台。

进入了飞鹰国，到第四层的博鲁加农神殿。博鲁迦农神告诉主人公，要将光明与黑暗两颗宝石合在一起，才能战胜恶魔。在神的命令下皮特加入队伍。主角们回到鲍鲁卡村，鹰国王子鲁道夫正与敌人交战，由于寡不敌众被敌人打翻在地。主人公正要去救，这时鲍鲁卡村的狼族战士克哈鲁多加入。这场地不大却有不少敌人，在这里练级会轻松得多。要注意的是敌军中的骷髅十分危险。

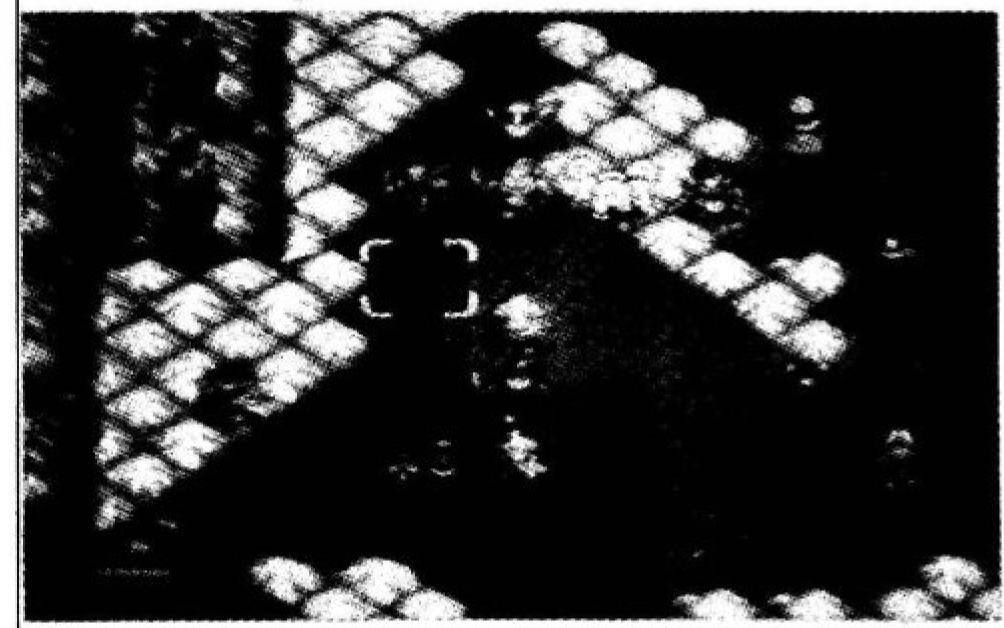
消灭了敌人，救起鲁道夫王子。全是就这样总步行实在太累了。勇士们回到村长家，在鲁道夫的帮助下要到了一只船。刚出村长家门，又被叫了回去，村长把一个盲眼的女孩奥多拉托付给勇士。出了村，有一艘小船停在河里，这时鲁道夫也决定跟勇士们一起去。坐着船一直向南，在一处水域勇士们遇到了一只巨大章鱼。

这时，主角们只能在船上移动，除了皮特、鲁道夫和进化后的小龟，多数人处于挨打的地位。没关系！只要集中攻击章鱼的头部，其它地方不必管。

继续向南，在左边的小渔村里稍做休息。各西走过一个沙漠，这里是真正的地狱。

由于在沙漠中，机动力受影响，其它要注意、沙怪和陆上鱼的攻击力都较高。

打过这一仗向西来到一座神殿，里面的大家伙叫做



达劳斯。主人公一看对付这么个大家伙有点胆怵，就知趣地溜走了。不过，这不是逃跑。掉头向东走，过了河又走了一段与敌人遭遇，都是些乌合之众，无须紧张。

在树林中有一座神殿，主人公向里面的隐士求了好一会儿，隐士才答应帮助勇士们对付达劳斯。回到渔村，坐着小船往回走。来到一座神殿，隐士打开了门……出现在眼前的又是敌人。

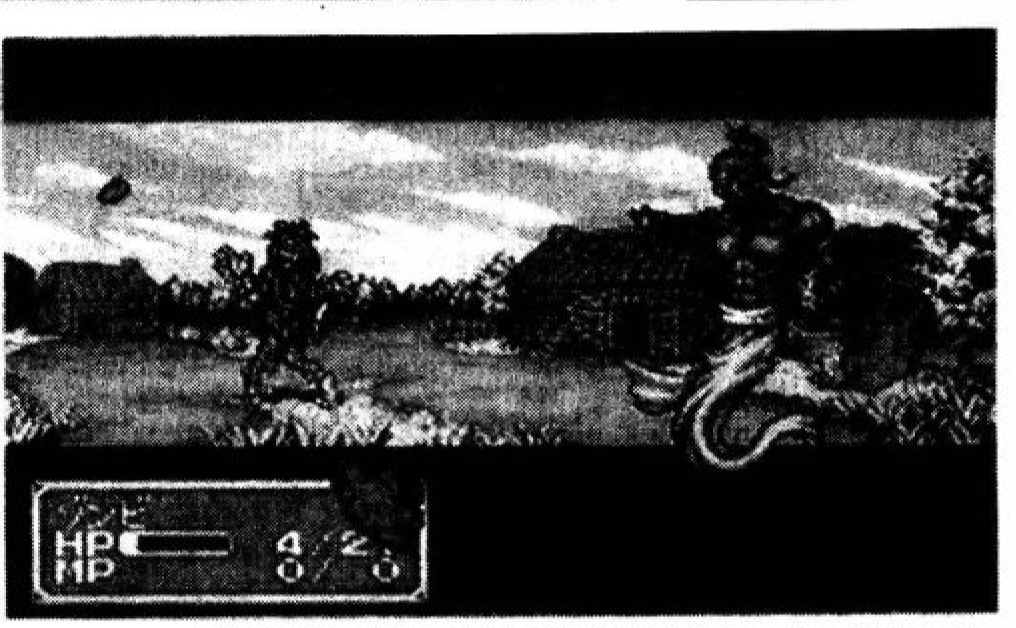
这里记住，正中央的炮车是头目，并不很难。

在神殿的右侧，隐士告诉主人公，这里通往古拉思岛的通道，可是只能从里面打开。在神殿的宝箱里找到一张很旧的咒符之图。勇士们回到哈布鲁村，在村口的大树下亮出符咒，大地震动现出一个地道口。进入地道在宝箱中找到了可以击败达劳斯的圣之剑，回到渔村在一间房子里找到了机械师罗特，接着又一次来到达劳斯的神殿。

战斗开始了，在屏幕上只看得见达劳斯的两条腿，必须先让主人公用圣剑先攻击一次，然后别人再攻击才会有效。

达劳斯死了，罗特对达劳斯身后的东西发生了兴趣。那是一辆古代战车，不仅可以休息，而且可以存放工具和武器，还能在难以行走的泥治中前进。回到渔村，在村口骑士卡格正等 你。村口另一边有一个商人，他的武器委实不错。

勇士们向北，利用战车通过泥沼。在第一个分叉处拐弯。于山洞中的火堆里找到一块火石，出山洞向西与敌人遭遇，这时要注意敌人的持盾武士。



继续前进，在树丛边奥多拉听到有人呼救，勇士们赶去救人。

干掉了敌人，勇士救起了新伙伴巴路特。这时发生了地震，山裂开了一个大洞口，巴路特带着主人公去找神使乌利高。穿过地道，又是一场遭遇战。

来到了乌利高的家，还未见到主人，莫名其妙地被魔法送入了小人国。通过铅笔和书签来到了国王面前，接着在国际象棋盘上与敌人作战。对手是棋子，异常艰苦，敌人很多，可是战场太小易受围攻，先干掉补血魔法师再慢慢干掉别的。

打完这一仗，在棋盘中央找到汽球，从右边用汽球降到地面，向右走到一个洞里，打死了老鼠后，到右止方。从左上楼进入乌利高的房间，乌利高发现了勇士，使用魔法恢复了他们的原状。乌利高带领勇士们去找马克依神，神告诉勇士魔王西沃正向这块大陆进发，他必须到北大陆去找到飞船回到古拉思岛制止西沃拯救世界。突然魔王西沃出现了，他告诉主人公，艾丽丝公主还活着，必须用光明宝石交换。

主人公冲出了大门，门口有四位战士等着你选择：骑士艾路力达、魔法师加妮、战士东戈、魔法师帕普，可任选一个成为同伴。正要离开，乌利高留住了奥多拉，让一个精灵的同主人公去救他的朋友克拉瓦。小精灵治好克拉瓦的病之后，克拉瓦送了一门炮作为答谢。主人公向北回到了古拉思城，国王请贤者跟随主人公一起冒险。从武器屋左边的人手中拿到炮弹，勇士又出发了。在村口遇到了弓兵佳乃卡，随后来到帕鲁麦卡大陆，曾战斗过的地方。要进入山洞，首先得打倒守卫洞口的敌人。

在山洞外罗特开炮轰开洞口，然后利用大炮做了一辆炮车，加入了队伍，勇士们走进山洞。

找胜仗后，从右边出洞，在凯克村的后面找到武器店主。

出村后会见到一位骑士被围攻。

打败敌人，骑士赛里安也加入了队伍。向北来到帕加罗城，稍事休整，继续向北走。途中遇到一群敌人，战胜他们后，来到一座吊桥边，这时要与一群妖怪植物作战。

打败了敌人，卡米拉正等在对岸，告诉勇士要从光明宝石交换艾丽丝公主，然后就沙失了。继续向北进入克达乌罗斯城，向山上走去来到了米朵娜神的神殿。在美丽的背景中作战，敌人不真强。

进入神殿与撒鲁巴多决战，注意：两个宝箱中有一个里面有敌人。不要一拥而上，否则撒鲁巴多会使用大范围魔法，要让体力较高的皮特直接攻击并辅以弓箭魔法。

击败撒鲁巴多后，得到了一颗宝石并得到一位新伙伴飞翼战士，这时米朵娜女神出现了。女神告诉主人公，必须回到古拉思岛，取得光明宝剑才能战胜西沃。勇士进入左侧小门找到了魔法师琳达魔法。她有召唤帕加罗城，在王座前找到僧侣莱夏洛。

这儿会发生一场战斗，随之出城后向北走又有敌人出现。

战斗中左边的飞行骑士法库高加入，战斗结束继续前行，进入大城市毛思，里面正有敌人在等待着。

战胜后跟随战士巴卡斯下到地下室，找到战士沃亚回到地面，跟他人对话后在左边可找到一个蠕动的东西看上去象一只手臂，使用调查可以把他得到手。这时主人公又回到乌利高那里得到其它的三位战士。出城向西，走到一个飞鸟图形边，这里有从吊桥边走的卡米拉布下的重兵把守。

卡米拉失败后，交出了飞船的钥匙。勇士进入飞船，



向古拉思岛飞去。在途中遭到了攻击。

飞船被击落，一出飞船就与敌人遭遇。要注意敌人有援军，攻击力十分强大。

主人公向南来到一个小村庄，看到敌人的凶残，巴加斯加入了队伍。出村向南走有一个山洞，里面是古代人的时空隧道，在这里可以找到一位石头人伙伴，只要给他装上手臂就能让他加入。走出去，又回到了找到咒符之书的神殿，从这里出去可以给后来从乌利高那里找到的三个战士练一下等级。他们的攻击力太低的话，在以后的战斗中如同废物一般。回到古拉思岛，来到西北方的一个盆地中。

在这个怪异的地方，出现了许多怪花发射激光，可以

攻击多个目标。虽然攻击力低，不过也怪讨厌的。不过它的攻击不分敌我，可以利用一下。

出了盆地又遇到敌人，对方阵营中，首领的 HP 和 MP 皆在 100 以上。必杀魔法一旦成功也是一击必死，所幸成功率很低。打败了他，摘下面具，原来是雷蒙，他无言以对，羞愧地逃走了。

继续向南来到卡拉木城，这时魔王手下的盖肖普由于屡次失败，受到西沃的责骂："如果再失败就让你死！"盖肖普在卡拉木城外布下重兵。

敌方会有炸弹石出现，爆炸后很大范围内都会有影响，不过盖肖普虽然强大，但没有必杀技。

盖肖普由于一再失败，被魔王杀死了。主角们继续向南，与残余部队交手，消灭了他们。

主人公现在站在古拉思城的废墟边，向左进入依鲁村。遇到雷蒙，他一进入地里，说什么也不肯出来。主人公向里走，村里空无一人。在一间屋里发现了一架钢琴，优美的琴声使人忘记了疲劳。来到教学，神父介绍了一个人给主人公，他是卡森师傅哈莫鲁的儿子魔法师欧那依。随后在村口战士雷蒙终于也加入了，在废墟南边的神殿中找到了光明宝剑，和暗黑魔斧。一行人又向北，在废墟东北角有一个魔城，先在魔像的后面找到暗黑魔枪，然后在神像前使用光明剑，与西沃一决死战的时刻来了。

决　战

先选出最强战士，把暗黑剑、暗黑魔斧、暗黑魔枪，还有两只有符咒的戒指装备好就可以进入魔城了。

这是一个大迷宫，费尽周折走到门口，推门进去是一个大断崖。恶魔军的奥多亚在对面。决战第一仗，在断崖中间搭起一座天桥，只有从最右边才能过去，有了前面的经验，这不会太难。

决战第二仗，在魔塔上，敌人躲在柱子后面。注意对方的魔法师，冰冻魔法厉害极了。

决战第三仗，来到了卡拉木王抢走艾丽丝的地方，地面上满是冤魂。音乐也恐怖起来，打倒了卡拉木王，但并不是最后胜利。

决战第四仗：这才是最后一战，先集中兵力消除掉西沃四周的杂兵，再集中全部兵力对付西沃。不要争于让主人公冲到前面去，打例西沃夺回宝石。

西沃被打倒了，卡拉木王也倒在了地上，好心的艾丽丝公主去扶他起来，却被他抓住原来卡拉木王就是西沃的化身。大家前去救公主，都被击败，只有雷蒙得到主人公身上光明宝石的帮助，最后与西沃同归于尽。西沃终于死了。但是艾丽丝公主却被魔咒击中昏迷，这时米朵娜女神出现收走了宝石，刚要离去贤者叫住她请教如何才能救醒公主。女神说，只有她思念的人去吻才可以，不过要等到两年之后。



两年过去了……

古拉思城又重建了起来。主人公到教室去，贤者带领他们来到城堡中。古拉思王把两年前米朵娜神说过的话告诉给战士们，这又引起了到底让艾丽丝公主思念的人是谁的争论。最后——大家应当能猜到——主角得到了所有人的认同。快去为公主送上苏醒之吻吧。

SHINNING FORCE 的续战篇在优美的旋律中结束了。女神在片尾会再次出现，她会为你送上临别赠言。光之勇士的冒险传说还会继续下去。

几点补充：从那位重病人的山洞附近有一片树林，其中的隐藏的计时战场非常重要。在里面可以得到能加满 MP 的秘宝及绿色回复戒指，只要装备上作战时每行动一次可以恢复 5 个 HP。

物理防御法：敌人行动时按住手柄方向键右，不要放开直到对方向你攻击，这样若是物理攻击可以完全防御。但若是魔法攻击时使用此技会使伤害加倍，要注意！

此外，有些地方表面上是墙壁，没有任何异常，其实会有隐藏的通路，要经常注意留心被墙壁挡住的场所并经常使用调查。

责任编辑：无　类



街机最新作



CAPCOM 自 91 年起便开始着手改良 SF Ⅱ，直到 93 年下半年，这个名为《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》的节目终于出场了。它是 SF Ⅱ 系列的第四集作品，是继原版本、改版及 TURBO 版后的最新作品。虽然还是以“街头霸王”命名，但它却比以前的作品有了很大的改进，不论角色、招式、背景画面、人物配音和游戏系统都经过全新的制作，故此它既保留了原作的风格，又增加了许多新的诱人之处。

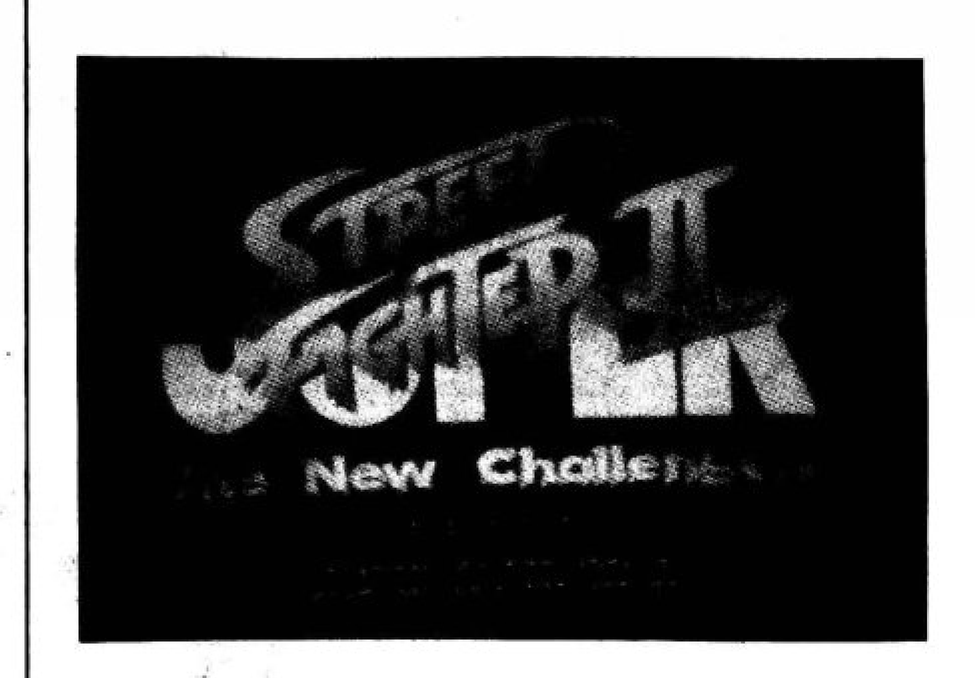
文/邱兆龙
插图/张雷冬

当你看到这篇介绍时，也许你已经玩过这个 GAME 了，北京已有几家街铺中添置了此 GAME，不知外地如何？笔者看到许多高手和低手在挑战这个 GAME，一般若是图个新鲜劲儿的话，就会使用四名新的格斗家；若是过关斩将则都会用以前熟悉的人物，如 RYU、KEN 及 GUILE。想必是对新的人物不太熟悉，不会用必杀技，相信这篇介绍对你会有所帮助。

多种多样的全新系统

使用1台游戏机·决定谁是冠军

"超级街霸Ⅱ"最多可让4台游戏机连接起来，同时让8名游戏者进行淘汰赛，当不足8个游戏者时，电脑会自动补充。为了公平起见，经过几战之后电脑会要求参赛者换位置，还有这里没有打成平手之说，只有你死我活的恶斗。



格斗游戏首创·得分显示系统

这个得分系统非常独特，是格斗游戏中的首创，它能让游戏者对得高分高度重视。当游戏进行时，角色名称下会有快速显示，又快速消失的黄色点数分，这就是所谓技术分。技术分有多种不同的

游戏迫力无穷　尽显英雄本色

得法，首先击中对手会得到 First Bonus，使用连击招数击中对手时可得到 Combo Bonus，如 KEN 的三段攻击：跳跃重拳→站立上钩→小升龙拳，比普通攻击和单用必杀技的得分更高。当对手出招时，你的反击能命中他，或是你倒下再站起时立刻使用必杀技就可得到反击奖分（Reversal Bonus）。当你昏迷时若能不受伤地再恢复过来，也可得技术分。当你熟练地得到"3 HIT COMBO"或"6 HIT COMBO"时，你便可得意地对朋友或不认识的玩友显示自己的高超技术了，那时你便更觉得这个得分显示系统十分刺激了。

全新绘制的背景　画更加细腻生动

首先你会看到 RYU 双手蓄气、呲牙裂嘴地对你发出波动拳的精彩片头，这比前几集的片头具有无法比拟的迫力，很刺激。接着你看到这次地图是以真实的地球仪式的平视图，人物脸部的特写画面更大，更细致。还有当你分别用轻、中、重拳及其它钮选定游戏者时，你会发现他们各自有多套不同颜色的衣服，然后随着过关斩将你将会看到一幅全新的格斗场景及新颖的招式。

不具迫力的全新人物配音

对前作中人物配音，闯关族们已是非常熟悉，那是几名成年男子用近似沙哑的、凶狠的、底气十足的叫喊，有好多发音已成为我们的口头禅了。这次却改成了青年男子稚嫩的声音，缺少男子汉的阳刚之气，如某些奶油歌手。不知为何做出这种处理，实在不能接受。

英国代表　Cammy

人物简历：

自小便以超强的运动神经驰名，19岁那年突然倒在训练设备之前，失去了从前的记忆。后来被工作人员救回来，便成为一名英国情报部的特殊工作部队队员，并接受特殊训练，终于成为超级格斗家。

突然有一天，她所属的部队收到了上面的命令，讨伐“SHADOW”的头目！

具有速度和技巧的女斗士：

尽管一见她那风吹欲折的小巧身材，容易给人以娇小柔弱的印象，但一旦使出无敌的必杀技，以及在地面和空中都运用自如的摔跤技术，足可以显示她是个非常具有实力的斗士。

必杀技： 空擒：当对手在空中时，跳向对手并拉↓同时按拳或腿。

快速旋转拳：←↙→＋拳

炮钉腿：→↓↘腿

旋转箭：↓↘→＋腿

技巧：

快速旋转拳可以躲过射击型的攻击（如波动拳），并且可以大幅上前打出冷拳，如果预测出对手将要发出波动拳的话，即可用此招，给对手以痛击。

炮钉腿是对空必杀技，与快速旋转拳连用效果会很好。还可以突然踏前作中腿踢，快速蹲下，然后使用旋转箭。Cammy的跳跃空隙太大，不易跳近对手，一但遇上这种机会，不妨试一试跳跃重拳→站立重拳→旋转箭，这个三段攻击，会使对手受到很大打击。



全新的四名格斗家参加战斗

香港代表　飞龙(Fei　Long)

人物简历：

自幼倾慕功夫的飞龙，以超凡的身手和武艺引起不少人的注意。后来成为动作电影中的功夫明星，受到各届人士的赏识，说他真是个好小子，一下子就成功了。

自己的功夫究竟能在世界上有多大的影响力呢？当听说“世界格斗锦标赛”要召开了，为了磨练自己的功夫和演技，他决定参加这次大赛。

永远不倒的动作明星：

一提起功夫高手，大多数人马上会在脑海里浮现出电影《燃烧吧，飞龙》中出现的功夫名星李小龙，这位飞龙恐怕正是以这个伟大的动作名星为蓝本而设计的吧。

虽然日本人把这名香港男子做成SF Ⅱ中最瘦弱的男性（实际更象他们的体型），但他并不是一个无能之辈，长距离的攻击会令对手变得不堪一击。

必杀技：

烈火拳：↓↘→＋连续按拳

炽焰脚：←↓↙＋腿

技巧：

烈火拳是向对手连续进攻的招式，可以连续攻击三次，但必须连续按三次拳键。如单用重拳的话，很难打到3次，所以最好先用中拳，打中后再用重拳。配合这个必杀技有个很强的四段攻击，站立重拳→中烈火拳×3，若将烈火拳由中拳变成重拳，使出这样的连续技，跃起大攻击（拳或脚）→站立重拳→中烈火拳→大烈火拳×2，对手的体力将不会超过1/4，但很难全部命中。对空技炽焰脚命中会令对手浑身着火，连续技为站立重拳→中炽焰脚，这是个三段攻击，若使跃起大攻击→站立重拳→小炽焰脚会令体型大的对手中三段攻击。



墨西哥代表　　T・HAWK

人物简历：

HAWK 本是一名爱好和平的人，很小的时候随父亲一起来到墨西哥过着平静的生活。直到父亲临终前才告诉他原来他们是为躲避追杀而来到这里隐居的，而自己部族家乡的圣地被以 VEGA 为首的神秘组织"SHADOW"破坏了。为了夺回圣地，完成父亲的遗愿，HAWK 踏上了挑战世界各地格斗家的道路。

外形强壮的大力斗士：

这集作品中新添的四位人物中，HAWK 被认为是最强的，也许日本人偏爱这种外形庞大的人物吧。突进技、对空技以及必杀技的良好配置，使他无论在哪个对手面前都能够充分地发挥威力。

除了一些必杀技外，用法大致同 ZANGIEF 相同，但不象他那样容易使出来。

必杀技：

鹰压击：跳起后，三个拳键同时按

撞击：→↓↘＋拳

墨西哥台风：靠近对手后摇把转一圈＋拳

技巧：

他的连续技有鹰压击→站立中击→大型撞击，这可使对手失掉半数以上的体力。大型撞击对 ZANGIEF 及 BLANKA 等中招面积较大的选手会造成两段攻击，而对春丽、本田等只会打到一次，并且 GUILE 和 BLANKA 还不会倒下，会对 HAWK 反击，所以压击后对 GUILE 要加站立小踢，再出大型撞击，对 BLANKA 要出站立中踢，若直接用中或小型撞击对所有对手都会令其倒下。如果压击后作站立中击，之后以墨西哥台风打击对手，会使其失掉 2/3 的体力，不过这样有可能遭到必杀技的反击。若压击后接着蹲下小拳 1～3 次，最



后出墨西哥台风，对手很难作出反击，但小拳的次数要因对手而异。

全新的四名格斗家参加战斗

牙买加代表　　Dee Jay

人物简历：

Dee Jay 原是一名音乐家，他对音乐艺术的追求非常执着，但现在他的音乐还不能被人们理解。而他天生的体魄和运动神经使他即使作为拳击家也是一流的。在比赛中从他攻击和防守的节奏中能体会到独特的快感。后来，他又为了追求全新的音乐而浪迹天涯。

具有音乐天才的拳击家：

Dee Jay 浑身充满了音乐细胞(!?)，各位可能把他想成是 GUILE 那种"蓄力"型的选手。他飞行技和对空技两者兼备，光是双重旋转腿和地铲腿，就会让人觉得"是个值得一试的家伙"了。

只是这个毫无心机、性格开朗的人物与 GUILE 怕只似是而非了。

必杀技

空中飞铲：←蓄力，→＋拳

双重旋转腿：←蓄力，→＋腿

机关炮上钩拳：↓蓄力，↑＋连续按拳

技巧：

Dee Jay 的跳跃速度很快，跳跃重踢很强，因此能不断进行空中强攻。不过要是不加思索地乱跳的话，那就要遭殃了。要在对手施放飞射攻击时跳起，如果跳跃重踢命中，即可使用这个连续技：跃起重踢→站立中拳→离开时重型双转腿，这样全部命中对手会失掉一半儿体力，也会使其昏迷。像 BLANKA 这样身体小的人物，第 2 发旋转腿一般不会打中，但防住了也要掉血的。单只使用旋转腿就非常有效了，但它不能躲过飞射攻



击，要小心！作为对空招式的机关炮上钩拳虽然威力小，但也必不可少。其他还有蹲下小拳，然后用铲腿攻击也很有效。

仍保留原有必杀技及流畅感，更有新必杀技

虽然在这集作品中，新登场的 4 位新人出尽风头，但从前的 12 人也有各种各样的变化。这也许是为使游戏更令人觉得新鲜，也许是为了改善人物之间的实力均衡，原来人物许多好用的连招却被砍掉了不少。

RYU

旧必杀技：

波动拳：↓↘→+拳

龙卷旋风腿：↓↙←+腿

升龙拳：→↓↘+拳

新必杀技：

火焰波动拳：←↙↓↘→+拳

连招：跳起重拳→蹲下重拳→大升龙拳，或是跳起重拳→龙卷旋风腿→大波动拳



BLANKA

旧必杀技：

肉弹球：←蓄力，→+拳

放电：连续按拳

新必杀技：

上升肉弹球：↓蓄力，↑+拳

后空翻：←蓄力，→+腿

连招：跃起重拳→站立中拳→蹲下中击，或是跃起重拳→头槌→肉弹球



KEN

旧必杀技：

波动拳：↓↘→+拳

龙卷旋风腿：↓↙←+腿

升龙拳：→↓↘+拳

新必杀技：

火焰升龙拳：→↓↘+重拳

空中龙卷旋风腿：跳起后↓↙←+腿

连招：跃起重拳→蹲下重拳→小升龙拳，或是跳跃重踢→蹲下重扫腿



ZANGIEF

旧必杀技：

螺旋打桩：对手靠近时摇把转一圈+拳

旋风拳：两个钮同时按

新必杀技：

原子背摔：对手靠近时摇把转一圈+腿

飞来重弹：在稍离对手处，摇把转一圈+腿

连招：身体压击→站立中拳→站立小踢→大扫腿，或是身体压击→中扫腿→双飞腿



春丽

旧必杀技：

百裂腿：连续按腿

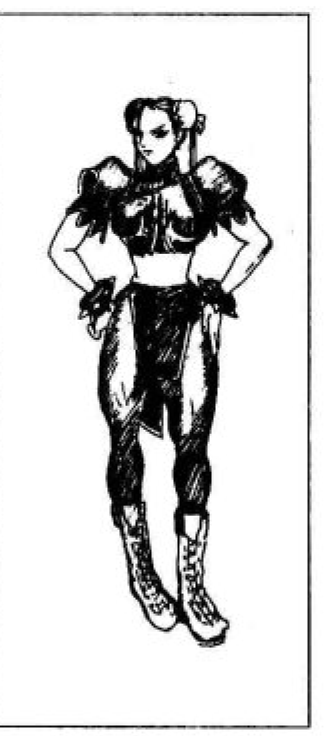
旋转鹤腿踢：↓蓄力，↑+腿

新必杀技：

气功拳：←蓄力，→+拳

空中旋转鹤腿踢：跳起后迅速拉↓↑+腿

连招：跃起重拳→站立重拳→百裂腿，依据不同的对手还有重踢→站立中拳→掌底推→百裂腿。





M・BISON

旧必杀技：

直冲拳：←蓄力，→+拳

旋转拳：按住三个拳钮一会儿后松开

新必杀技：

野牛击头：↓蓄力，↑+拳

连招：跃起重拳→站立中拳→大冲拳，或者是跃起重拳→蹲下小拳→站立小拳→大冲拳。

前集人物魅力仍在，更具威力

BALROG

旧必杀技：

魔水晶电光：←蓄力，→＋拳

空擒：↓蓄力，↑＋脚，当爬上铁丝网或跃起后按拳

新必杀技：

空中利爪：↓蓄力，↑＋拳，向壁上跃起后按拳

连招：跃起重爪→蹲下中踢→蹲下中爪，或是蹲下小爪→滚翻爪→蹲下中爪。





GUILE

必杀技：

手刀：←蓄力，→＋拳

脚刀：↓蓄力，↑＋腿

连招：跃起重拳→蹲下中拳→脚刀，或是跃起重拳→站立重拳→手刀。

GULIE是SF Ⅱ的四集作品中唯一没有加进新招的人物，可能是日本人的反美情绪作乱，不想让这位老美更强大。



SAGAT

旧必杀技：

猛虎波：↓↘→＋拳或腿

猛虎上升拳：→↓↘＋拳

虎膝击：↓→↗＋腿

新必杀技：出现多种新腿法

连招：跃起重踢→站立重踢→猛虎上升拳，或是跃起重踢→站立重踢→猛虎波。



DHALSIM

必杀技：

瑜珈移动：→↓↘＋两个钮同时按或←↓↙＋两个钮同时按

瑜珈火球：↓↘→＋拳

瑜珈大火：←↙↓↘→＋拳

连招：小瑜珈火球→重拳，或是瑜珈火球→重铲腿。

DHALSIM是SF Ⅱ中较弱的人物，攻击力不强，还不加新必杀技，更显了他是一名较弱的格斗家，这点从体型上就看出来了。



VEGA

旧必杀技：

雷霆爆击：←蓄力，→＋拳

二段踢：←蓄力，→＋腿

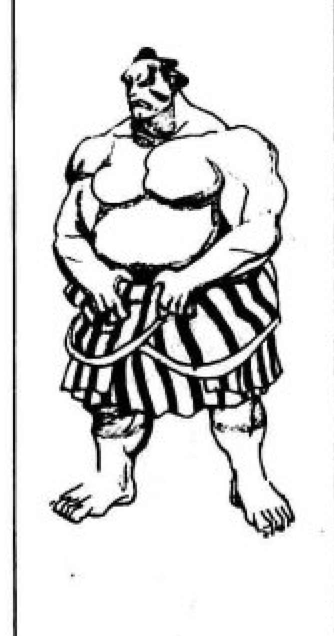
空踩：↓蓄力，↑＋腿

新必杀技：

恶魔空翻：↓蓄力，↑＋拳

连招：蹲下小拳→站立小拳→小翻踢，或是跃起重踢→站立重踢→重铲腿。





E・HONDA

必杀技：

头槌：←蓄力，→＋拳

百裂张手：连续按拳键

超级百贯落：↓蓄力，↑＋腿

连招：跃起重拳→站立重脚，或是跃起重拳→中踢→百裂张手

本田这名相扑选手是地地道道的日本人，他也不加新技不知为何？这样他想追求春丽的希望更加渺茫了。

责任编辑：Rebel

竟有人没新添必杀技！

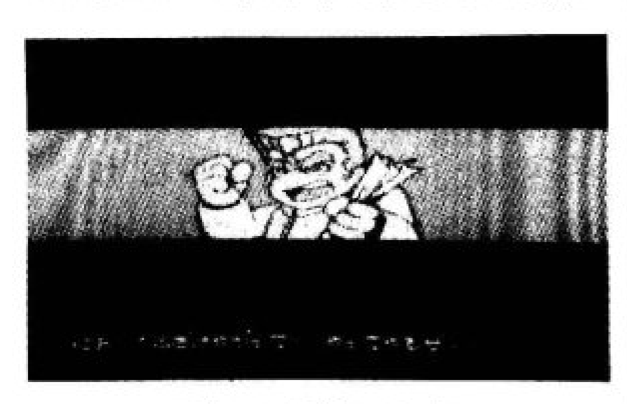
设定角色作战的格斗游戏



FC 卡带、2M、TECHNOS 出品、ACT

提起“热血”系列，在游戏界相信没有人会说“不认识”。多年来从热血硬派，热血行进曲到热血高校、热血足球……热血系列节目掀起了一个又一个Q版动作游戏的高潮。现在，这群热血高校的暴力小子们又回来啦！他们搏斗的舞台，就是“高校最强者选拔大会。”

热血高校以其体育方面的出色成绩而闻名日本，但举办校内的格斗冠军赛还是首次。这场全校规模的格斗战是由国夫收到一封战书引起，挑战书



国夫收到神秘战书

是两位神秘高手留下的，要求选出全校最强大的两名斗士组成拍挡与之较量。为此，全校的武道家都开始了自己的奋斗，为学校，也为了个人的荣誉。

在这场比赛的登录者名单上，首次公布了热血高校四个派别共十六名高手的名字！

格斗家：以国夫为首的格斗部公认为学校中最厉害的部。这个部的功夫是所有武术中最全面的散手格斗，拳击、踢踹、摔投及体质都很棒。部员的代表人物是：国夫、织田、石助和山崎。

拳击家：首脑是国夫的好友，热血系列的另一位主角阿力。拳击部的人不用说也知道最擅长用双拳打斗，但是腿法就差一些了，所以要多用最强技滑步冲拳作攻击。强将手下无弱兵，阿力的三位副手虾原、真知、神内也是十分勇猛的。

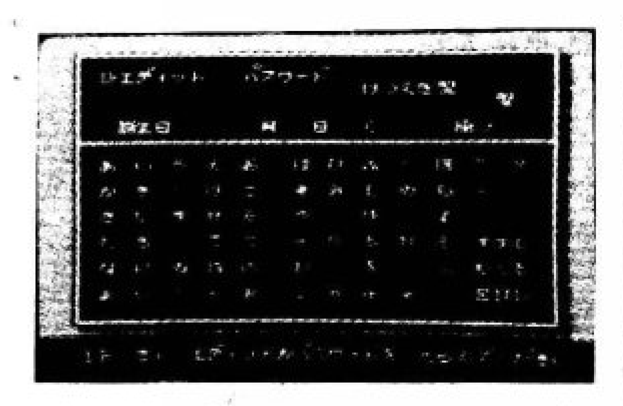
跆拳家：跆拳部的明显标志是他们上身一律不着寸缕。这群人极其强悍，拥有一击必杀的强力腿法。踢打速度都非常快，往往令对手只有招架之功，无还手之力。登场人物依次是主将纪山、副将雷堂，青井和安泽。

柔道家：并不很擅于击打的技巧，但在擒拿和摔投方面可称无敌，接触战时是很占优势的。部员都很有潜力，拳击和踢腿的能力数值如果上升并有了较快的击打速度就会很强。但参赛初期可能会较为吃力。柔道部的四名代表是实铜、藤仓、胜家，还有大雄。



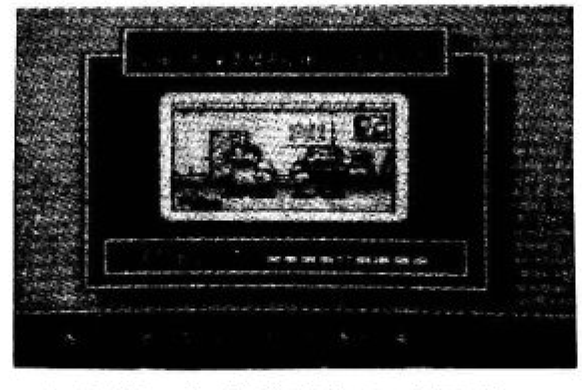
可以从国夫等十六高手中选用人物

本游戏分为剧情模式和乱斗模式两种。剧情模式就是前文所述的背景下进行二对二的组合战，这时，要自己塑造人物来战斗，程序是输入自己的姓名、生日、血型等数据，而电脑会设定你的攻击力，跳跃力等数值。如果是单人玩，那么自我


自由输入本人的姓名和生日、血型

设定结束后就要在国夫、阿力等十六位高手中选择一个做自己的搭挡；不同的格斗技选手也可以组合，同一队的人穿的衣服颜色相同；如果有两个人在玩，就要用塑造的人物联手去战斗。随战斗场次的增加，经验值、等级和各项能力值都会上升。选拔赛是循环制的，所以要进行很多场才能够出线，每场比赛结束后都有“继续战斗”、“选手状况”、“小组的名次”及“退出比赛”四个选项，可以用来查看自己现在的水平和战绩等。人物水平值共有六项：体力(HP)、拳力、脚踢力、摔投力、速度、防御力。要根据自己的数值在战斗中扬长避短。

游戏中有一项颇吸引人的设计是同伴间的合作性，喜欢占星的日本人对于生日、星座及血型都十分注意。我们虽然


与同伴一起向最强者之路迈进

不太懂这些讲究，但也能看出两人的同伴意识强弱。它表现在衣服的颜色上，如果两人穿着红衣服，则电脑同伴会在作战时主动配合或救援你；若两人的衣服呈蓝色表示合作会较默契；若是白色的衣服表明相适性一般，绿色衣服表示两人虽联手但性格不相投，不会合作的很愉快；如果穿着黄色衣服，就说明对方根本不想和你合作，战斗时不会照应你而且可能有误伤的情况发生，这种时候还是趁早换一个搭挡吧。如果你和搭档打败了校内所有组合，就可以代表热血高校同挑战者进行较量，不过对方是非常强的，一定要充分发挥自己的优势力量才能获胜。

格斗大会分为若干阶段，每阶段中间都可以重新设定比赛规则，有些特殊的比赛规则上写明胜利条件，只要达到即可过关。

规则设定有五条供选择：

一、以合作必杀技击中对手10次即可胜利。

二、见血后受伤十次为负。

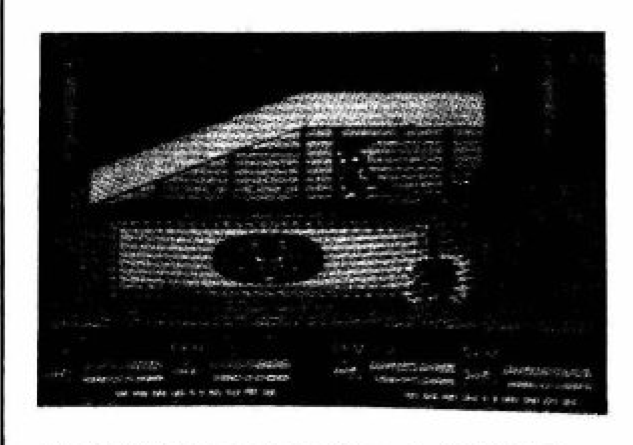
三、以同一特定手法击中对手十次为胜。

四、一定时间内未负伤为胜。

五、无规则，把对方击倒为止。

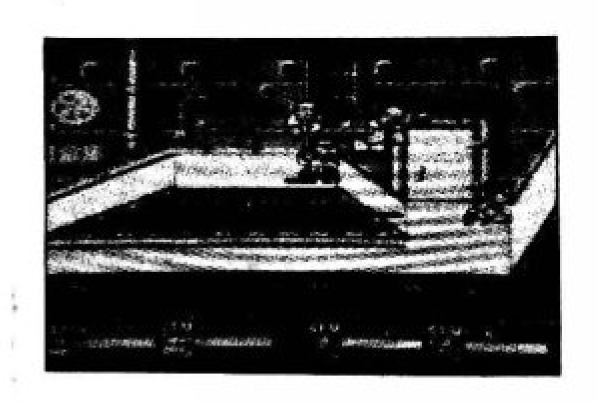
提到格斗游戏，当然少不了人物的必杀技。本节目中共设定了十余种招式，每个角色根据自己的派别及特点拥有其中的三种。虽然人物是可爱的SD造型，使出必杀技却毫不含糊，那种凌厉的声势分毫不减：空中滚翻、鱼跃扑击、飞膝、冲拳……用起来非常带劲。

在联手模式中有一项特殊的设定，这就是双人必杀技。当


联手模式中可以使用双人超必杀技

你和队友面对面拉住双手时，屏幕下方就会有必杀技能量信号出现，若能掌握好时机按键，两个人就会高速旋转着冲向敌人，给对方造成重创。双人必杀技也分很多种：有旋风、冰冻气流、电力攻击和火炎攻击等。还有一种双人必杀技是由一名战士举起自己的同伴并把他向敌人投掷过去，也十分有杀伤力。双人必杀技的掌握，对于联合作战模式中取胜是很重要的。而使用联合必杀技的威力和机会也受到前述两人间合作意识强弱的影响。

剧情模式需要联合作战，而乱斗模式相对就痛快多了。这个模式若主机有外接手柄，最多可以四个人一起玩。人数不够时则由COM担当其余人的操作。同样可以用自己设计的人物出阵。当确定模式和人数后就会出现问题：“是否塑造新人物？”如选择左边的“是”，则自己设定一位武术家参战。若选择右边“否”，就可以从国夫等十六人中挑选一位，用他来战斗。游戏者选择人物结束后，就要由1P来决定COM操作的格斗对手。也是从十六名高手中产生。乱斗模式非常过


四人互相为敌的乱斗模式

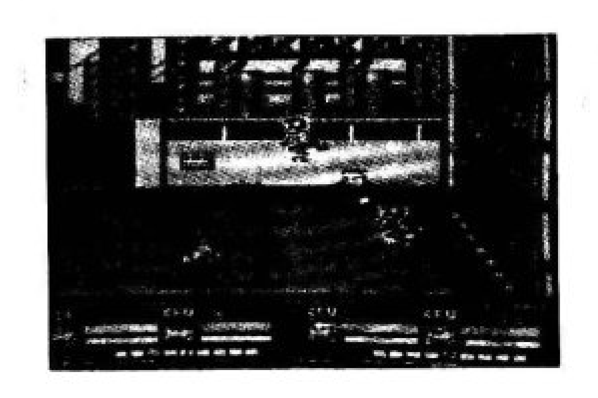
瘾，四个人互相进攻，这种场合下要胜出可不太容易，所以除了会打斗之外还要懂点隔岸观火，渔翁得利的战术噢！

热血格斗传说的格斗舞台也颇特色。剧情模式共八个场地，在乱斗模式中除了最终决战场之外，有七个场所可供选择。这些战场各有其特征，作战时也要运用各种各样的攻略法，利用地形获胜。

一、高校的体育室。极其宽敞的一间大屋子，两边有小山一样的体操垫，可以借助它的弹性加速冲向对方。

二、死亡赛场(一)。地面平坦，而且并不很大。但两侧都是高压电网，如果被对手击飞时撞了上去就会受到双重伤害。

三、格斗战场。这里的设施和地形十分复杂。有着钉板墙、传送带、钉板地面及一种加速洞穴，如果跳进去就能以高速滚动的状态冲出，势不可挡。


死亡擂台的场地两侧是可怕的电网

四、死亡赛场(二)。同样并不宽阔的场地，地上布有五处地雷。相对而言这里是较受欢迎的场所，因为地雷炸光后这里会成为整洁的场地，能够连续使用冲刺系或滚动系的必杀技。此外与电脑对战时只要站在地雷后方，敌人就会冒失地冲上来被炸伤。要好好加以利用。

五、冰冻仓库。没有很复杂的机关，但上下坡较多。主要的麻烦在于地面结冰使行动不便，必须熟练掌握冲刺拳并把握住时机才能在此处以优势获胜。

六、室外格斗场。格斗战场的加强版，地形极其复杂，机关也是最多的。在这种地方打斗可不要太"豪放"，否则很容易自己冲到陷井上去。

七、急流战区。据说本来是游泳训练场，不知为何也成了热血小子们的对决场所。水流会不断把战士们推向场地左方，那里有可怕的陷井在等待着他们，所以战斗时除了攻防之外还要不断逆流而上。这里是难度较大的一个场地。

热血系列虽说是纯动作游戏，但厂商在故事方面也颇下了一番功夫。相信热血系列的迷友都记得热血的几所友谊校同时也是竟争对手的花园高校、冷峰高校、联合高校，以及国夫的好友冈次、美穗等，还有许许多多的人物和团体，虽然在不同的游戏中出场，却构成了一个完整的人物系统。那么，



这回两位戴虎头面罩的神秘挑战者，其真实面目是什么呢？与过去的故事有联系吗？他们为什么对热血高校下战书呢？国夫和阿力等热血男儿在战胜他们而得到最强男子之称号后又作何打算呢？所有这一切的问题，都将在读友你爆机后那令人感动的结尾中得到解答。

文/索冰

责任编辑/KEN·S



胧流忍术再次出击！
——SEGA 超级忍Ⅱ代

聚冰

本文特邀摄影：曹安国

进击似疾风，防护如钢铁，
遁迹于大地、升腾在云间，
战时志如烈焰，平日心似止水，
……

这是《胧流忍术秘传书》开卷之言，也是胧流忍术的精髓。

SEGA 于 93 年在 MD 上推出了超级忍Ⅱ代，仍是那位无敌忍者胧的冒险。此游戏可称得上世嘉动作节目的王牌作品。

《超忍Ⅱ》中设计了 26 种背景音乐、59 种拟音和 19 种噪音，画面包含二百余种色彩。画面和音乐效果之出色在世嘉卡中也属罕见。在游戏的设计上它也是一流水准。它发扬前作优点，改进了不足，如血格加长、游戏中增加马战、水战。操作时一招一式没有丝毫拖泥带水的感觉，二级超跳的轻功比一代更利索更容易。激动人心的音乐，丰富多彩层次鲜明的画面、主角敏捷的动作和潇洒漂亮的招式，玩起来会令人爱不释手。

左右手交替挥剑斩杀，动作自然流畅。

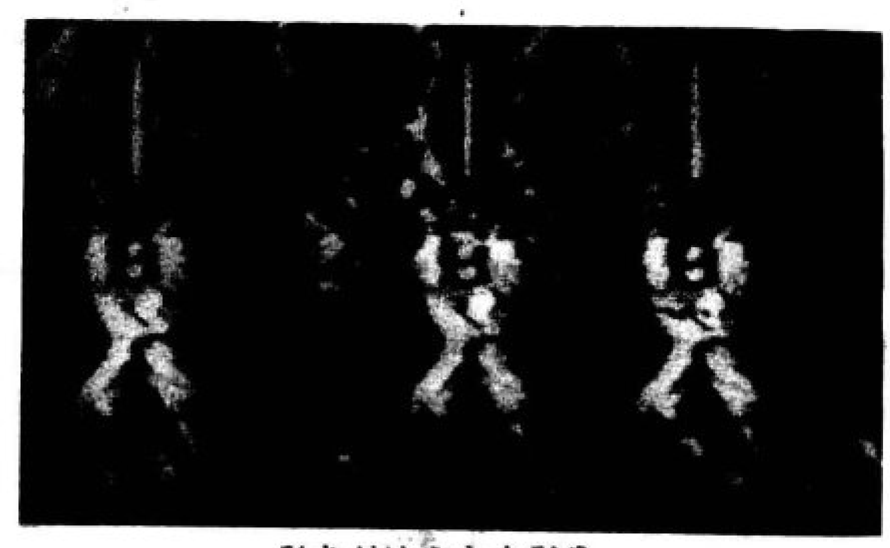
超忍Ⅱ没有特别复杂的绝技，但一定要把几种基本技巧牢牢掌握，否则有的地形无法通过，并且在一些对手面前会束手无策，被动挨打。下面介绍胧的几种武技。

绝技沿袭Ⅰ代的四种忍术：

无敌电光术：全身电光，敌人的攻击无效，但防御次数有限；

胧氏龙炎术：较前作威力增加，四条火龙从地冲天而起，消灭对手；

影子术：幻影随身行进，使敌人攻击精度降低。用此术时跳跃力增加；



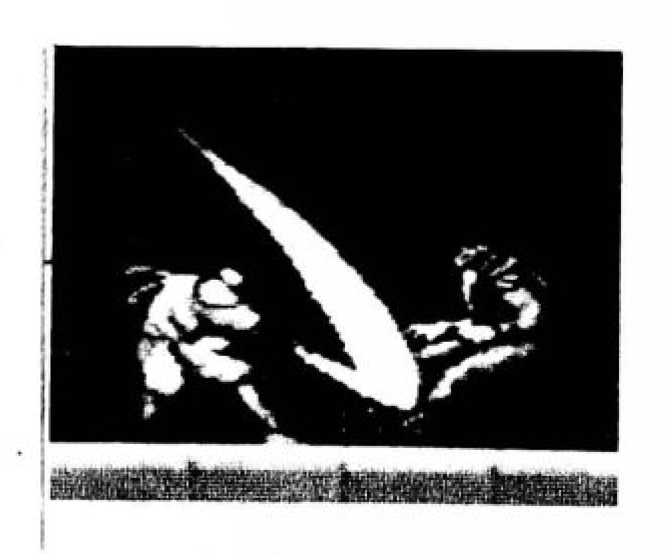
影术制造出分身影像。

绝灭爆烈术；同前作，是威力最大的必杀忍术，但会消耗一命，因此为胧流禁技。应慎重使用。

必杀破斩剑：是胧的独门破坏技。方法是连续按方向键进入奔跑，至对手前方两步远时按 B 键击打。威力巨大，势不可挡。

踢功：跃起同时按斜下和 B 键，即为飞蹴动作，足尖点击对方后可能借力反跃。

扫腿：距对方很近时下蹲按 B 键。


势不可当的必杀破斩剑。

轻功：胧流赖以成名的功夫，也是本节目最重要的技巧。手抓顶壁或绳索吊挂而行。方法是起跳后接近要抓的物体时按住上键即可；反蹬是起跳接触墙壁时对墙方向按十字键同时按C键跳；超跃是跳在半空时连跳，如同时按B键可以进行扇面范围飞镖攻击（注意：超跃时不易做吊挂和反蹬）。

飞镖：（日语称为手里剑）设定时可以调节所带飞镖数。游戏中可增加飞镖数和升级（POWER UP）。升级后真气附在飞镖上，破坏力增加三倍，但受一次攻击即会还原。

防护技：按B键后不松开，可转入防护动作，可以防御飞镖等小型武器打击，同时如按方向键下方可蹲防。

还有个密技：标题画面时选OPTION，用S.E听一次SHURIKINS的拟音，然后把手里剑的数目调到00，等待几秒后就可以看到飞镖数由00变为∞无穷大）。这样飞镖就用不完了。

基本操作介绍完了。本游戏只设定单打。那么，请你投入忍者的世界，战斗吧！

PART1　　ZEED复活

古时的邪恶武者ZEED不知为何复活在现代了。ZEED及其手下在丛林中为非作歹。因此，隐居的忍者胧又一次出现，他决心打倒ZEED，重现和平。

胧在密林中飞奔，沿途出现大批对手向他攻击。胧过关斩将，从密林打到山洞中，消灭了地下邪恶武者重信后回到丛林，见到了有四只手臂的武者ZEED。ZEED身形巨大，武艺高强，不过并非胧的对手。胧打倒了ZEED，但他发现ZEED背后有一股庞大势力，ZEED只是众多头目之一。胧下决飞要毁灭这一组织。


山洞中的对手武士。

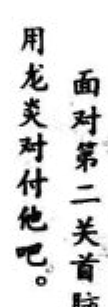
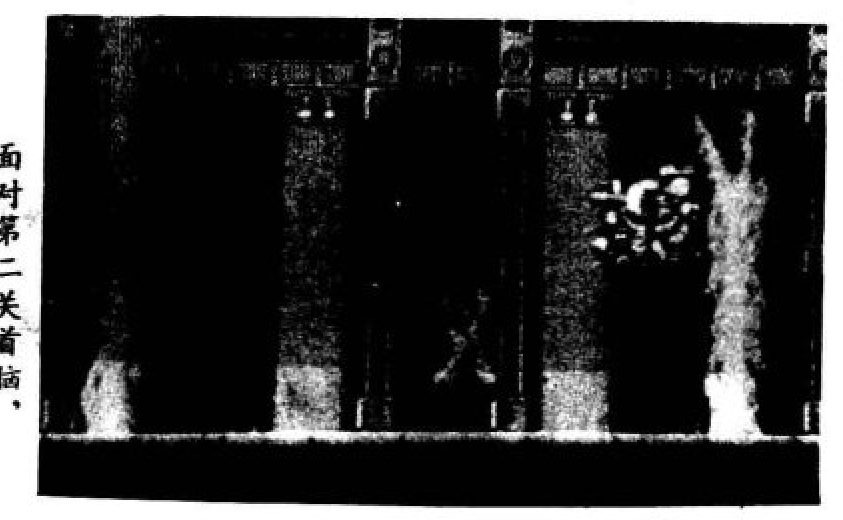
PART2　　潜人（马战转人步战）

胧骑着骏马飞驰。虽然忍者拥有快逾奔马的速度。但他必须在到达敌人基地前保持体力。远处的天空中有几只巨大的风筝，上书巨大的“鬼”字。这是鬼源忍流的标志。事实上鬼源流忍者就在风筝上面。他们不断地跳下风筝，疾奔到胧的马前，试图阻止胧的前进，但却不堪一击。随后鬼忍者头


骑马前进的场面。

领向胧攻击。他的速度和跳跃力高得令人吃惊。胧必须以相同的快速反应才能将其击毙。

胧攻入了敌人基地内部。他弃马前冲，乘上电梯平台向高层移动。这里是诀窍是灵活运用超跃和反蹬技巧。在顶层等待他的并非人类，而是一台漂浮在空中的机器。它可短时间改变空间，使你的操作失常。胧凭着信心和毅力粉碎了它。（本关骑马部分画面强制快速卷轴）。



面对第二关首脑，用龙炎对付他吧。

PART3　**生体兵器**

胧闯入了企图控制地球的恶党建造的生物工厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不
厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不小。这也是正是恶党研究此工程的目的。

从外层工厂闯入地下生物圈，景象更加恐怖，连一件成形的东西都没有。地面松软，若不常跳起就会下陷，身旁有大量胶状物质；地下埋伏着怪兽伸出钳子夹人；远处有一只巨大的怪物在瞄准着你，准星一但跟上你，锁定了目标，你就躲不掉了。



巨大的合成生体兵器。

在此处对付的最佳方案是一路用飞蹴冲过去。

这关的头目就是则才一直瞄准你的巨形怪物。它是台合成的生物杀人机器，外形令人作呕。与它对阵时空间有限，地面松软影响跳跃高度。胧在极端不利的环境中作战。怎样过关就看你能否熟练操作，把握机会当机立断了。



与水上攻击机搏斗。

PART4　**破坏(由水战转步战转水战)**

恶党的能源工厂建在海上。胧踩着特制的滑水板前进，不断有敌人骑着喷气摩托从头顶飞过。躲开敌人的各种攻击，干掉巡逻机械人后就胧就可以上岸了。

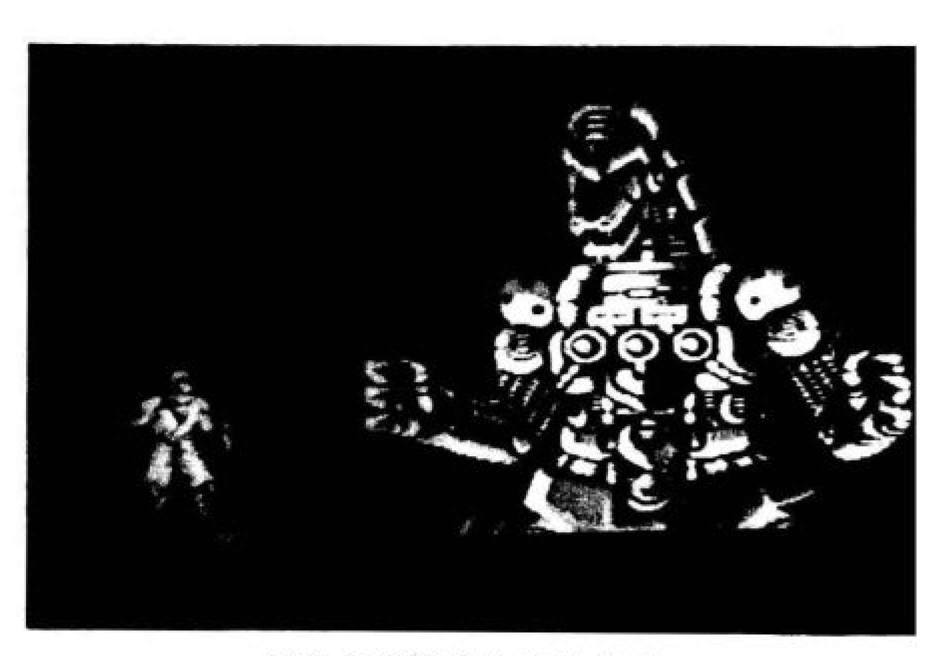
在能源中心，胧要不断地攀爬铁管，随时提防管中喷出的毒气伤人，同时要应付敌人的攻击。这时对跳跃和抓攀技巧要求较高。

破坏任务完成后是返回，又转入水上作战。在这儿敌人的水上王牌——分体组合攻击机正等着要干掉你呢！它有四个部分，必须打完一部件才能攻击下一部件。打第一、四两部分的诀窍是：跳到它上方，用飞蹴的操作方法连续攻击很易取胜。(本关水上部分画面高速强制卷轴)

PART5　**电子怪物**

恶党投资百万建造了一座重型机械工厂。胧穿过燃烧的森林，打倒机械守卫，冲进工厂。这里机关错综复杂，想找出路可不轻松。胧在行进中见到几只正在装配的机甲恐龙。一看外形即可知它们具有无法想像的破坏力。若让它们完成出世，后果不堪设想。

黑暗中，勇猛无畏的胧面前出现了强大的对



黑暗中恐怖的铁甲龙出现。

手——机甲龙一号。这是第一只完成的电子巨兽。对战中随着机甲龙的吼叫，不断有巨大的机械零件砸下。又是一场力量悬殊的较量。你能把它击败吗？

PART6　**氓**

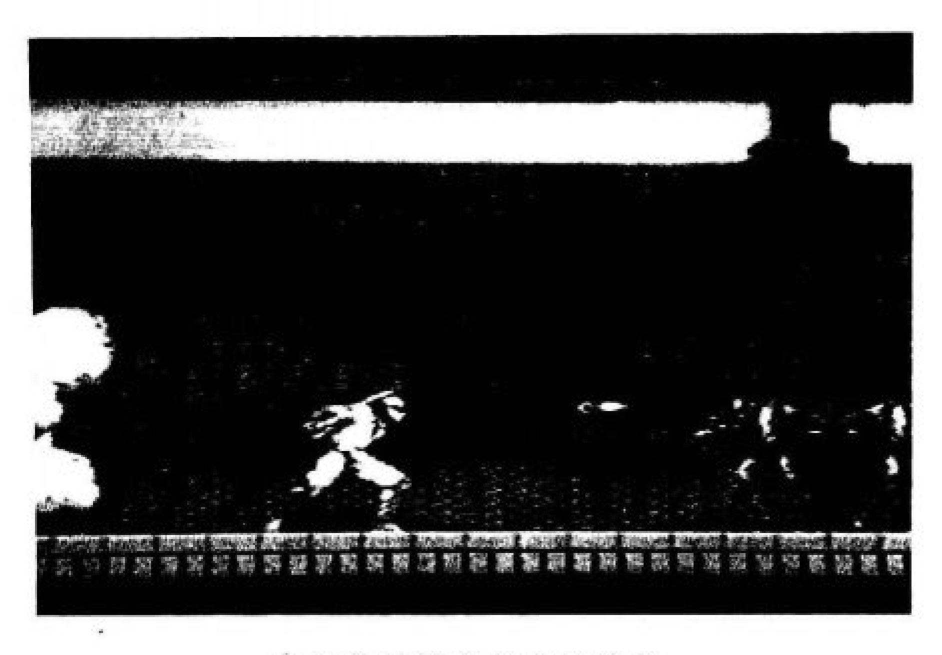
胧的命运似乎就是无休止的战斗。在这一关，他必须从几千米的悬崖向下飞跃，途中须借肋同

时下坠的巨石落脚，稍有闪失就会粉身碎骨。到达目标，不容丝毫喘息，又将面对空中强敌——身生双翼，手持朴刀的鹰翼武者的挑战。

击败鹰翼武者的胧冲进一座妖气弥漫的古宅。这座看来不大的屋宇似乎是个迷阵，如果找不



手持朴刀的鹰翼人。



在妖气弥漫的鬼宅中前进。

到正确的门户就会在原地转圈。胧冲进一道外观不同寻常的门。随着几声怪笑，出现两个一模一样

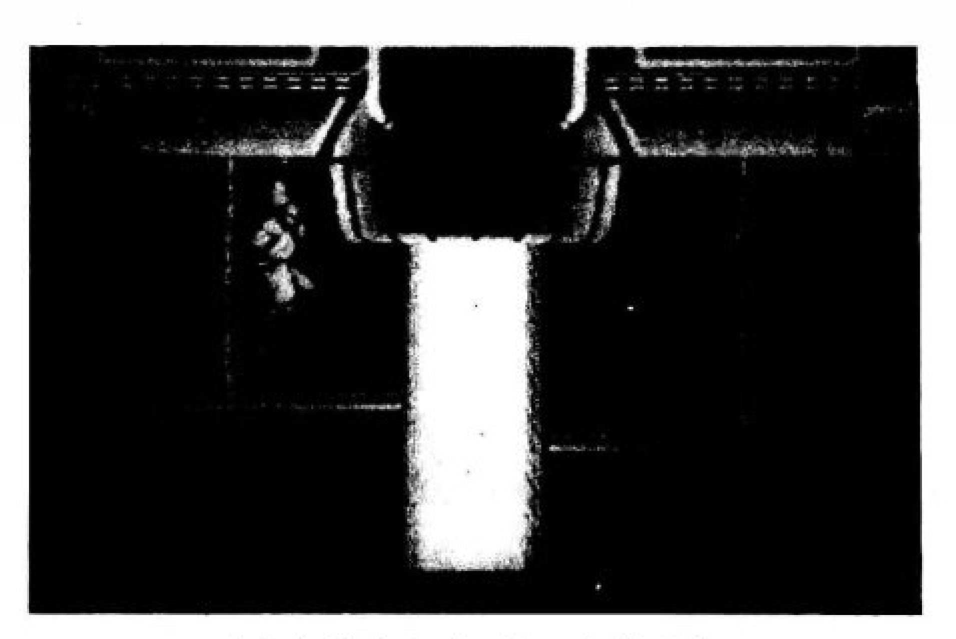


两个一模一样的对手如幽灵般登场。

的黑影。胧用飞镖攻击有时会无效。为什么？原来其中一个只是头目的影子。这种忍术无法欺骗胧这样的高手。在攻击中头目的真面目渐渐的显现，他是个银白长发、面目可憎的武者，同时精通忍术，称得上是一个有力的对手。

PART7 对决

恶魔的飞舰就在眼前，胧冒险潜入飞舰，从动力装置部分向主舱前进。四周布满高压电荷，自动



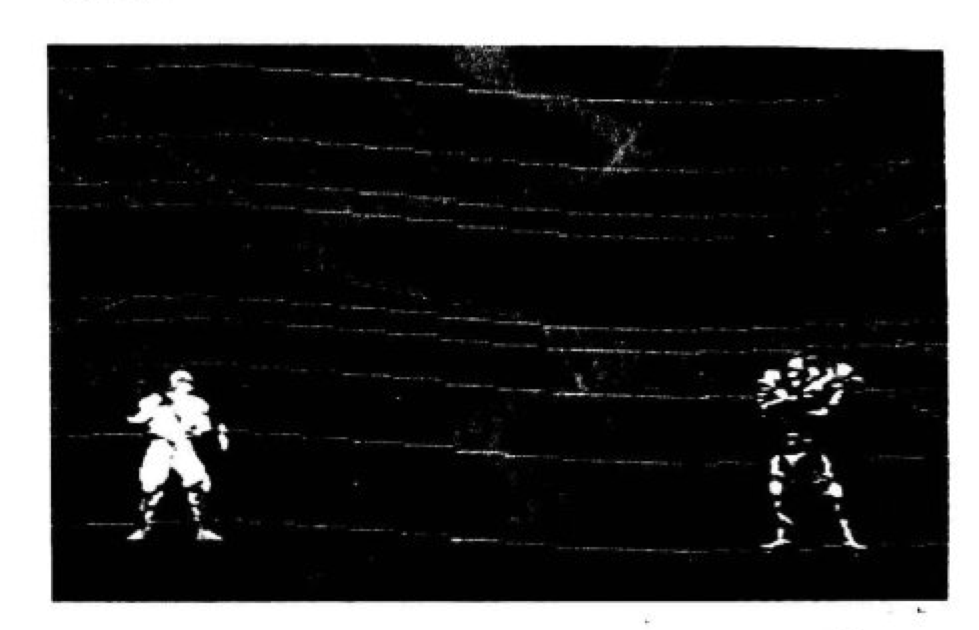
在飞行中的巨型飞舰下方攀顶前行。

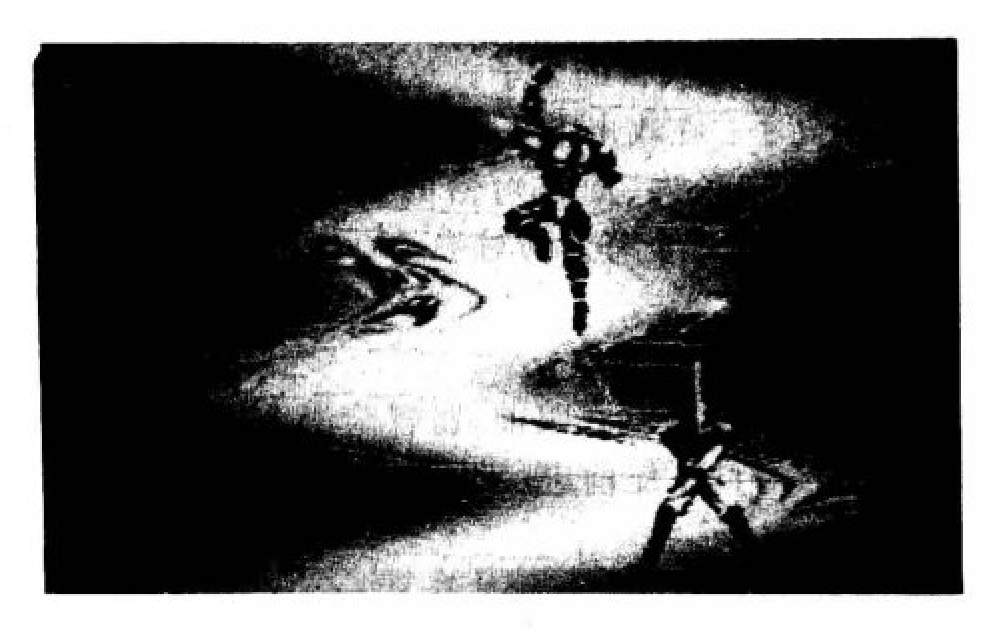
升降机会从电网间通过。因此要求绝对灵活无误的操作，否则会功亏一篑，掉进漆黑的宇宙空间。

决战时刻到了。恶党的首领是半生物机器人——电子魔王。它虽然貌不惊人，却拥有不可估量的能量，其强悍远远超过其手下众头目。它具有改变空间维度的能力。胧和它的对手决就在它所制造的超次元死亡空间里进行。

尽管电子魔王神通广大，终究邪不胜正。经过一番恶斗，魔王倒在了胧的剑下。及时脱身的胧站

与最终首脑电子魔王的对决即将于超维空间展开。

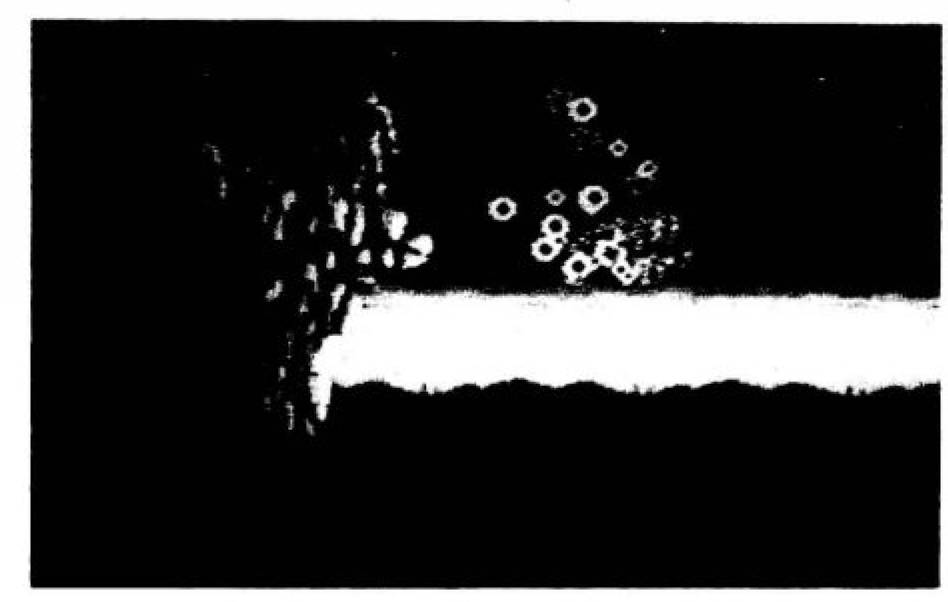




魔王极其强悍，这是他的升龙拳。

在山顶，眼望着飞舰带着浓烟附落。大地在震动，爆炸的光芒把黑夜照得如同白昼。巨大的轰鸣声宣告了世纪末的野心者欲望的破灭。胧的苦战又一次拯救了这个世界。但真正的和平何时才能到来呢？只要邪恶依然存在，胧的战斗就不会结束。

要评论此游戏可用八个字：上佳之作，切勿错过。它需要你具备熟练的技巧、灵活的操作、冷静的头脑、准确的判断和明智的决定。相信你通关后一定会有不同寻常的满足感，因为要打通本GAME所付出的努力绝非其他一般作品可比！



战斗结束后的壮观场面。

BARE KNUCKLE Ⅲ

怒之铁拳 Ⅲ

文/黄昌星

机种 MD	类型 ACT	容量 24M	厂商 SEGA

SEGA 的《BARE KNUCKLE》(怒之铁拳)系列作品一直受到玩家的高度评价。这一系列的第一作"BARE KNUCKLE"被港人译为"格斗三人组"时似乎还有点形象,以至它的第二作被称作"格斗四人组",但它的第三作的出现则令港译法捉襟见肘了,叫它"格斗四人组二代"不好,叫它"格斗三人组三代"似乎也不对,由此可对香港人的翻译水准有一点了解了吧。不过,愚蠢的港译法是不会影响这个游戏的吸引力的。它从一代的 8M 容量、二代的 16M 容量跃升为三代的 24M 大容量。三代不仅继承了前两作的全部优点,而且人物造型更大,动作更加流畅、细腻,游戏情节设计得也很精采,并根据游戏者的游戏水平设计了三种不同的结局,这就是所谓的多结局制。

表 格 1

状态 \ 人物	AXEL	BLAZE	ZAN	SAMMY	VICTY	ASH	SHIVA
A	流星拳	空翻蝶	护身电	霹雳腿	肉弹球	王八连拳	升华双斩破
空手时→+A	升龙拳	气功拳	冲击电	车轮破	旋风腿	王八连拳	升华双斩破
手持匕首、铁刺时→+A	\	流星雨	\	\	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→+A	\	\	\	陀螺转	\	\	
B	连击	连击	连击	连击	连击	连击	连击
先C后B	正跃踢	正跃踢	正跃踢	正跃踢	空摆尾	\	醉卧撑
→+C后B	斜跃踢	斜跃踢	空中撞	斜跃踢	跃空蹬	\	斜跃踢
C后↓+B	铁膝压	跳击掌	空劈掌	空中踏	百贯落	\	醉卧撑
B+C	反手拳	扫蹚腿	反手拳	空翻踏	尾突刺	倒头拳	撩腿
→→	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲
空手时→→+B	爆烈拳	飞翔双斩	月芽波	翻滚撞	脊背撞	王八连拳	肘击
手持匕着、铁刺时→→+B	\	升龙破	闪电球	飞行刺	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→→+B	真空斩	\	闪电球	支地蹬	\	\	\
手持日本刀时→→+B	升龙刀	飞影破	闪电球	\	\	\	\
↑↑或↓↓	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	跳逃	跳逃
抓住敌C后B	\	\	\	空抛	\	后跃摔	反身摔
抓住敌身前B	头槌	龙星落	掌嘴	头槌	腿蹬	后跃摔	\
抓住敌身前→+B	膝撞	膝撞	掌嘴	头槌	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身前←+B	弓腰摔	寝技	后抛	踹肚	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身后B	空摔	弓腰摔	过头摔	骑脖打	腿蹬	倒摔	反身摔

表 格 2

使用 X 键所发出的各级前冲型必杀技一览表(均以面向右为准)

人物 \ 级别	一星级	二星级	三星级
AXEL	大爆烈拳 X+→→	旋风拳 X+↓→	旋风升龙拳 X+←↓→
BLAZE	超飞翔双斩 X+→→	升华双斩 X+→↑	升华双斩破 X+↓→↑
ZAN	大月芽波 X+→→	双层月芽波 X+←↑	三层月芽波 X+↑←→
SAMMY	大翻滚撞 X+→→	翻滚踢 X+→↓	大翻滚踢 X+↑→←

共有七名街头太保任你选择

AXEL、BLAZE、SAMMY 三位人物也许你已很了解,在二代中同这三位并肩战斗的 MAX 被新的主角 ZAN 代替。他本是一名研究员,在一次事故负伤后便把自己与机械合体,拥有了惊人的力量,但他也因身体太重(竟达 151 公斤),使速度和弹跳都很差。





另外三名人物在游戏一开始是不会出现的,需在游戏过程中收服原本是敌手的 ASH、SHIVA 和 VICTY。在第一关码头上,ASH 坐快艇来犯,把他打败后,立即按住 A 键不放,直到画面切换,ASH 便可归顺。第一关末,SHIVA 跳过铁丝网,把他打败后,立即按住 B 键不放,直到画面切换,SHIVA 便可归顺。(注意双人玩时,两个手柄全都按)。在第二关街道中,一个小丑用皮鞭赶着一只袋鼠出现,只要单把小丑打死,而不打死袋鼠,袋鼠 VICTY 也会归顺你。这三个人倒戈归顺,虽不如电脑操作时厉害,但他们动作十分滑稽、可爱,会给游戏者带来许多新鲜感。

物超所值,不愧 24M 大容量



这个游戏是可以使用新的六键手柄的,使用的话不但保持了三键柄的全部功能,还可以用 Y 键直接打出连击的最后一下重击,用 Z 键则可使出原先需用 B+C 才能使出的招式。另外,X 键与方向键配合还可以直接使用出各种前冲型必杀技。这个设定使得这个游戏具备对战游戏的感觉,但若不熟练,是有可能吃亏的。

和二代有所不同,三代中在使用超必杀技时只要将气蓄满,就不会损血。若气不足,则会按气的多少损相应的血。另外游戏还在战斗过程中引入了升级的概念,在每得四万分又不损命的情况下主角会升一级。(途中加入的三名主角不能升级)。但若损命则减一级,人物不同所能达到的级别也不同,最多可达到三级。升级后不仅使前冲型的必杀技更加漂亮,而且攻击范围加大,攻击力增加。各主角在使用特定的武器时可以使出持武器的必杀技,但武器每使用一次会有所损耗,一但损坏就不能用了,这是相当合理的一项设计。

一代中的配合技这次也重见天日,并且极具杀伤力。若从正面抱住伙伴,抱人者可按 C 键借力抛出自己,或按后+B 把伙伴抛出;若从后面抱住伙伴,抱人者可按 C 键抛出自己,被抱者则可按 C 键错力前蹬。

此外,当受制于敌时还有两个秘技可用:当敌人从身后抱住主角,可先按 C 键借力前蹬,再按 B 键顺势把身后之敌抛出;当主角被敌上抛出时,只要在落地前按住上和 C 键不放就能不摔倒在地上,毫发无损。

版面介绍:

序幕

19XX 年,一起本世纪最大的核惨案发生,世界各国因此都进入了核战备状态。为防止世界大战的发生,各国军事首脑将在国会大厦召开重大军事会议,然而开会前夕勇士们所在国最高军事代表将军阁下竟离奇失踪,于是勇士们奉命追查此事。

ROUND1

勇士们在解决了货仓中一枚炸弹和众多打手后直奔

码头，在击败众多的飞车手后，变态人 ASH 乘着快艇前来，只要小心他的摔技就可轻易打败他。注意此人可收留。

勇士们追至一处小巷，二代中首脑 Mr. X 手下第一杀手 SHIVA 杀出，勇士们好不容易打败他，飞行人却把他救走了。注意他也可以收留。

ROUND2

勇士们根据线索来到繁华街，途中遇见一个小丑正在抽打一只袋鼠。这只袋鼠被小丑所逼，向勇士攻击，只要将小丑干掉，袋鼠就可获救归顺。

勇士们冲进一家 Disco 舞厅，打败使鞭的女杀手后就可进入一间秘室，这里有一对双胞胎女打手把守。她们的轻功极好，飞踢又准又狠，而且一旦两人合体就能放电。打败她们后，得知将军可能在 K 地区一废工场被劫持的消息。

ROUND3

勇士们再次来到街道上，左下角藏着一个 1UP 可不要忘了取。头顶上不时会落下铁桶，用拳可将铁桶击出攻击敌人，地下满是陷井，可别掉下去。

勇士们刚进入废工场就遭到铲车的追击，并且前方还设置了层层障碍。勇士们要一面打烂前进途中的石墙，一面要转身用拳逼退追来的铲车，最后铲车撞到一根柱子上，空中震落的铁桶一下把铲车驾驶员砸死了。

勇士们乘坐升降平台来到关尾，咦？怎么还有一个 AXEL。假 AXEL 不仅会真 AXEL 的全部招式，而且还多了一招手撑地空撞，动作也更生猛。打败假 AXEL 后，它就全身着火自爆了，原来是个机械人。从它的口中得知了新的线索后，勇士们又出发了。

ROUND4

勇士们来到有两条并列铁道的通道内，这儿不时有火车开来，注意车开来前铁轨的震动就可轻易避开。第二段通道中只有一条铁轨，勇士们可到上方的小屋中暂避一时。

通过地铁通道后勇士们来到一处忍者屋前，这里有一位影武者把守。他会分身为三人分别出战，第一人会扔飞镖及隐身流云斩；第二人能够再次分身为三，同时使用隐身流云斩；第三人会隐身扔飞镖及使用幻影急行。分别打败这三人，影武者自爆了。“忍”字大门随即开启，勇士们冲入密室。

ROUND5

通过几间有几条叉路的密室后，勇士们乘坐电梯来到楼顶，看到的情况真是令他们大吃一惊，这不是二代中的首脑 Mr. X 吗？怎么他还没死，场景也和二代一样，好像往事重演。打倒他的手下后，Mr. X 在大笑中现出真身，原来又是一个机械人，打败它后得知将军被扣押在一个毒气室里，毒气很快就要喷出，必须尽快救出将军。

ROUND6

这是一个三层的毒气室，勇士们从三层出现，直奔楼下。最快的方法是先到一层进入 2 号房破坏一个机关，再上二层进中间的一间房破坏另一个机关，然后就可来到二层的最右边小屋救出将军。

毒气装置正在倒数计时，一旦到时间则毒气喷出，勇士们和将军的体力都在急剧下降。只有在将军体力耗尽前救出将军，你就可进入结局一和结局二模式。若当你赶到时将军已经不行了，则你进入的是结局三模式。

勇士们脱出后，来到楼顶平台上。飞行人出现，其中紫衣飞行人是他们的头，只要打败他，一代中的警察亚当就会驾驶直升机赶来消灭其余飞行人，接回勇士们。

结局一

亚当告诉勇士们，他已识破并逮捕在国会大厦中的伪将军，并得知西南方绿林中的废工场是敌人的总部，于是勇士们前往废工场。

在绿林中，地上有不少捕兽夹，一不小心就会被夹住倒吊起来。敌人有忍者和机械虫。勇士们冲进废工场，通过活动地板和激光封锁区后就可来到中央控制室。这里有一只离子枪吊在上方不停追击勇士们，而且地板不断活动。勇士们打坏了离子枪，中央控制室就被破坏，勇士们得以进入一间实验室。

原来，二代中的头目 Mr. X 并未死亡，他的大脑被存放在一个玻璃容器内并继续实行他的邪恶计划，眼看勇士们到来，他便开启了核爆装置，准备与世界同归于尽。这里有一个超级机械人出战，勇士们一鼓作气在时限内打败机械人，机械人在临死时撞坏了玻璃容器，Mr. X 的意识终于消失，亚当再次赶来带着勇士们离开了即将毁灭的废工场……，于是你可以看到精彩的结局画面了。

结局二

超级机械人太强大了，勇士们虽奋力攻击，但终于被 Mr. X 得逞了，时间到了，核爆装置启动了，轰……，一切一切都完了。

结局三

亚当说他已识破伪将军，要勇士们去逮捕伪将军。于是勇士们来到国会大厦，大厦内到处是伪将军的手下，并且个个体力充沛，不容易治服。

勇士们冲破阻挠来到会议室，看见伪将军正在台上演讲便大声喝斥伪将军。伪将军离开座位现出原形，原来是第一关中被飞行人救走的杀手。很快他就倒在勇士们的铁拳之下。这时此次阴谋的幕后操纵者 Mr. X 身体已经恢复，正通过电视看到了一切，他气得捏碎了手中的酒杯，然而事情就这样结束了吗？……

责任编辑：利坚



龙珠（3）悟空传

快速攻略

文/JUMP

类型 RPG　机种 FC　厂商 BANDAI　容量 2M

指令部分：

在移动画面按下 SELECT 键即可调出指令菜单，包括：

①ぜんたいマップ全体地图。

②ゴクウのじようたい悟空的状态。

③ゴクウのレベル悟空的水平。

④ゴクウのひつとつわざ悟空的必杀技。

⑤カード卡片，包括帮助卡和道具卡。

⑥パスワード密码，一定要记准确以便接续用。

攻略部分：

游戏是以漫画版的故事来安排情节的，因此地点和角色基本与原作相同。话说悟空从居住的深山中出发，踏上寻找七龙珠的旅途……

1. 初会龟仙人

首先向下方移动可见到一个村落。调查房门两次然后破门而入，却为村人误认为"乌龙"而被斧头砍伤。听取有关情报后出屋正遇上乌龙，收服它后它会恢复小猪的真面目。

离村后向上方移动，遇到一只海龟，请求悟空帮忙夺回宝物并送它回到大海。答应下来后继续前进，到达强贼的山寨，将里面的山贼击倒后调查他们身上，可先后得到山寨地图和钥匙(要多搜几回)。用钥匙打开上锁的房间，跟着便会与里面的山贼头目交手。胜利后调查桌子可以拿到宝物如意棒。

而后出山寨向下方走来到海边，见到龟仙人，为了感谢悟空帮助了海龟，他会以如意棒相赠(原作中不是送跟头云吗？)

2. 兔子魔术

告别龟仙人后，一路向西就可以到西部都市。进入西都后向左下方前进可到达胶囊公司，途中要打倒两拨兔子团的走卒，再接着走就可见到兔子首领，调查它会发现两棵萝卜，那是布尔玛的父母。在这儿要让乌龙去把萝卜抢过来，再威逼兔首领将其恢复(若动手就大错特错了，千万不要战斗)。再调查抽屉，就能得到龙珠。

3. 火焰山的牛魔王

从西都朝东边的沙漠前进，会遇上大盗乐平及其助手普洱。与乐平交手后再前行就到达火焰山。

在火焰山与牛魔王会面，他会出示龙珠，但要请悟空帮忙去龟仙人处取芭蕉扇给火焰山灭火。此时到龟屋找龟仙人，龟仙人表示芭蕉扇已坏，但他可以亲自去灭火。

二度回到火焰山，龟仙人使出绝技龟波气功将火熄灭。牛魔王送上了龙珠之余，又提出一个要求：让悟空去找回他的女儿琪琪。

从火焰山向上走就能见到琪琪，先和布尔玛交谈再去调查琪琪，劝她回家后牛魔王会以飞机相赠。

4. 月圆之夜发生的……

再到龟屋时，龟仙人会让悟空到地图下方去拿短裤，随着拿回的质量不同会给予不同的奖品：跟斗云，或者小龙。

下一个目的地是炒饭城，乐平正被城主皮拉夫关在里面，悟空也险些误中陷井，不料由于看见十五的月亮导致他突然变身为巨猿，摧毁了城堡。皮拉夫的野心也跟着落空了。

解决了炒饭城的事件，再去找龟仙人，但他仍不太愿意教悟空武艺。因此悟空只好四处游逛，却碰上了一个自称克林的和尚，两人一言不合动起手来，克林虽很强，但终究悟空技高一筹。

与克林交过手后向上走，在有一颗心形标志处见到了兰琪，带她回到龟屋就可以开始跟随龟仙人修行了。

5. "天下一"武道会

接受了龟仙人为期半年的特训，悟空向第21届天下一武道会进行挑战。在大会上要先后与多名强者交手，其

中有乐平及克林。最后决赛的对手是一个名叫JACKY·CHEN(成龙?)的老者,当然,我们都知道此人其实是龟仙人假扮的。不过,无论能否在决赛胜出,都一样可以进入下面的情节。

6. 红绸军的野心

悟空来到了加林圣地,右方就是玛斯尔塔要塞的所在地,城中一片冰天雪地,正被恐怖的红绸军(一译黑绸军)所控制。

悟空走进一所民宅想打听消息,岂知立刻遭到红绸军士兵的袭击。打败对手后房中的小女孩会送给悟空棉大衣。穿上它,向玛斯尔塔冲锋吧。

马斯尔塔果然是个凶险的地方,在三楼和四楼均有强敌把守,把四楼的紫曹长击倒后可以从他身上搜到钥匙,用这钥匙打开房间便能够救出人造人8号。

五楼有一个神秘房间没法进入,上六楼见到这里的统帅蓝将军(与原作登场的地点和时间不符,本应在这的白将军上哪儿去了?),然后被他用陷井送至五楼对战吸血鬼。对那个怪物若看过原著的人会很容易取胜,反之就几乎毫无胜算,多试试吧,总之不要直接攻击。干掉它以后再上楼去打败蓝将军就能拿到龙珠。再调查屋中会发现一间秘室,里面关着从加林抓来的乌巴。

根据乌巴的情报,在加林塔顶有一位武术仙人,于是悟空开始攀爬加林塔,终于来到塔顶面见加林仙人,在这里与他较量,只要胜三局就能喝到传说的"超圣水"。

完成修业后,悟空只身攻打红绸军总部,先要击败桃白白,然后冲进基地内对付刚刚夺权的青副官派出的机器人,打倒后再搜查可找到龙珠。至此共得六颗,但最后一颗龙珠却在雷达上消失了。

7. 炒饭再次挑战!

莫名其妙的悟空去请教龟仙人,龟仙人表示他也想不通,但他指点悟空去找水晶婆婆请教,悟空便一路奔赴占星宫。

但到达占星宫才知道,找水晶婆婆占卜若没有巨款便必须赢得格斗赛的胜利。于是,悟空找来克林和乐平一起参战。

双方各出三名斗士!龟仙人的三名弟子先后打败了木乃伊与恶魔,而打败最后一位戴着兔假面的对手时,发现他竟是悟空的爷爷悟饭!

水晶婆婆的占卜结果表明,第七颗龙珠原来在皮拉夫的铅盒子里,悟空当即前往,这次皮拉夫会派出炒饭机器人来攻击,要连打三场才能取胜。

8. 鹤仙流!登场

悟空来到西路,在路人中调查,发现了布尔玛,并得知武道会再次召开的消息。

在这次的武道会上与龟仙流同样大活跃的是鹤仙人的弟子们。悟空的对手除了同门的克林和乐平,另两位就是鹤仙流的饺子与天津饭。

在决赛击败天津饭(?)后,乐平会提起有关于短笛大魔王复活的传闻。而与此同时,龙珠竟被大魔王的手下夺走,悟空当即乘上跟斗云,随后追击。

9. 短笛大魔王

追击魔族的悟空,被一个怪异的胖小子弥次郎挡住了去路。弥次郎认为悟空偷吃了他的食物不容分说就打了起来,将他击败后可以收为同伴。

悟空一路追下去,打败两名魔族战士夺回龙珠,继续冲杀,眼前赫然出现了大魔王,此时的悟空完全不是对手,很快就被击倒。

当悟空再次醒来,发现自己已被弥次郎送至加林仙人处。加林告诉悟空喝下剧毒的超神水能增强功力,但若失败性命难保。此时的悟空毅然喝了下去。

喝下超神水的悟空,HP会骤减50点,但功力激增,达到与大魔王对等的水平!充满自信的悟空当即向短笛的魔城进发。

在魔城中有着六个入口,分布六位魔族的斗士,其中甚至有悟空的影子分身,将六人都打倒后,到第七个门便可与大魔王决战。打倒大魔王时,七龙珠凑齐,带来希望的神龙出现。

打倒大魔王的悟空,再度找到加林仙人,加林指点他去神殿面见神仙与波波先生,就此开始了在天界的修练。修行结束后,可得到一身道服,前往新的武道会场。

10. 二十三届武道会

经过长途跋涉,悟空又一次踏上了天下一武道会的战场。这次的第一位对手竟然是老相识桃白白,他为报仇特地强化改造了身体,但终究不是对手。不过接下来的克林、乐平与天津饭就并非能够轻松对付的角色啦,小心一点打倒他们。决赛的对手是转生后的短笛,他经过苦练,强到了不可思议的程度。但悟空的实力也远非昔比,与短笛势均力敌。想打败他,就要靠玩家你的正确判断了。最后,就是美丽而激动人心的结尾画面了。哦!对了,本节目还有一个隐藏的画面:在片尾的拉迪斯及阿拉蕾出现时按A键,等字幕全部出完就能见到阿拉蕾与拉迪斯的战斗。好啦,到此为止。

THE END! (编者:THE END?)

责任编辑:索冰



七龍珠ZⅡ

黄　钊

龙珠战士孙悟空等人拼死击退了赛亚人贝吉塔的攻击。但为了救活一群同伙。他们再次踏上危险的征途……

主要指令简介

一般指令

游戏开始时，在标题上会出现一个主菜单：1. 游戏开始[1]：（直接进入游戏），2. 天下第一武道会（选择角色与对手对决战斗），3. 记录管理[2]（复制记忆和消除记忆）。

地图画面指令

1. 移动[3]根据所选卡片左上角龙珠点数确定移动幅度。2. 卡片[4]：在战斗中起辅助作用。3. 记忆[5]：有两组记录可以选择。4. 状态[6]：可检查自己的状态。5. 故事介绍[7]：可知道自己所处章节的情节。6. 飞行[8]：到达那美克星才有此指令，能使行动加快。

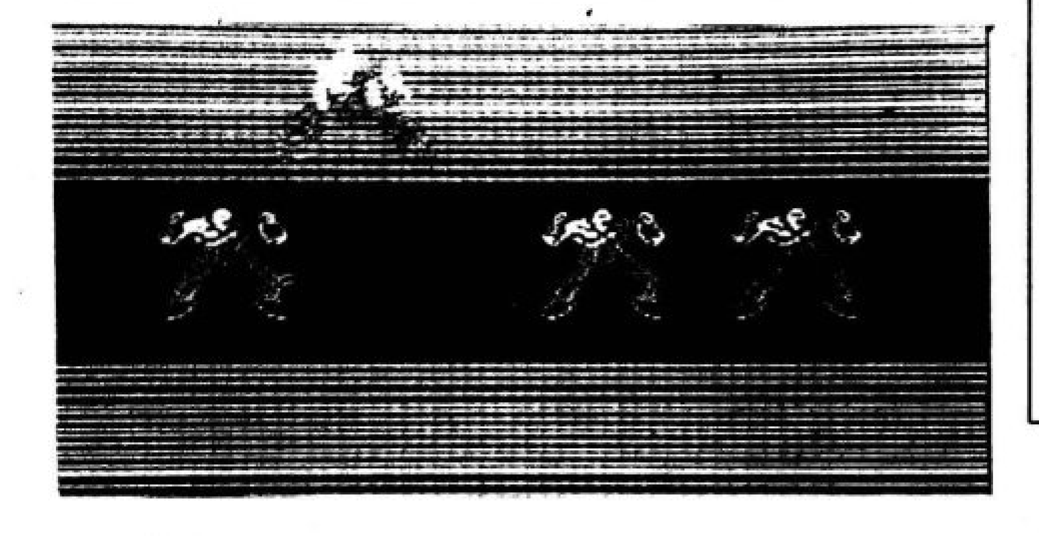
战斗指令

1. 自动战斗[9]：由电脑自己安排战斗，但一般效果都很差。2. 自我战斗[10]：由玩者控制。3. 攻击[11]：选卡片战斗。4. 卡片[12]：用辅助卡片进行战斗。5. 逃跑[13]。

每人如选到适合自己派别的牌，就会出现对一个敌人强攻[14]和对全体敌人总攻[15]的指令选择。

附：派别表

姓名	悟空	悟饭	短笛	小林	乐平	天津饭	饺子	贝吉塔和敌人
派别	界	魔	魔	龟	龟	龟	龟	惑



附：辅助卡片表

代号标志		中文	作用
1	食[16]	布尔玛	少量回复一人的HP
2	气[17]	丹迪	大量回复一人的HP和BE
3	助[18]	龙珠雷达	测出龙珠的位置
4	助[19]	尼尔	帮助作战一回合，但功力不强。
5	助[20]	探测器	测出敌人的HP和BE
6	助[21]	青蛙	对付基纽的身体互换术。
7	龙[22]	神龙	满足三个愿望
8	龙[23]	龙珠	收集到7个可实现的愿望
9	仙[24]	仙豆	完全回复一人的HP和BE
10	仙[25]	加林仙人	把全体的HP和BE回复
11	术[26]	波波先生	在一回合之内封住敌人的必杀技
12	封[27]	孙悟饭	在一回合中封住敌人攻击
13	防[28]	占星婆婆	把一张卡片防御力变为Z
14	攻[29]	阎魔王	把一张卡片攻击力变为Z
15	斗[30]	界王	在战斗中提升一人的战斗力
16	怒[31]	琪琪	把卡片变为“必”字
17	化[32]	小八戒	把手中卡片全部换掉
18	化[33]	普尔	与敌人交换卡片

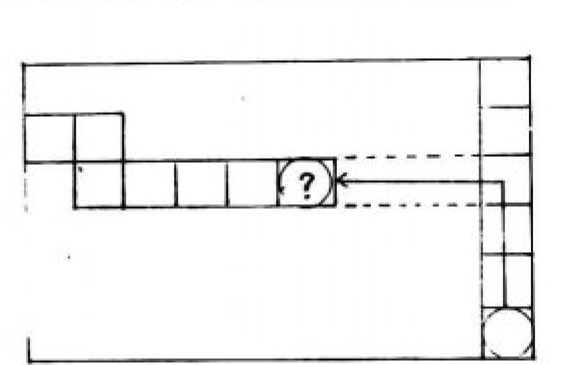
战斗要诀

1. 根据右下角牌点数决定敌我出手先后。2. 牌的左上角为攻击力强弱表示，右下角点数为防护力。3. 有“必”字的牌，可使出多种必杀技。

战斗过程

第一章　那美克星

一开始，悟饭、小林、乐平、天津饭和饺子乘坐太空船出发了。由于大家此时的等级都比较低，应当走一格就打一次敌人，以提高等级。本章没什么特别，只需一直走到那美克星便结束了。值得一提的是，可以通过一个秘密的通道，到达另一星球与敌人战斗。



走法如图。

第二章　勇夺四星珠

众人到达那美克星，立即加入搜索龙珠的战斗。虽然地理位置较差，但仍能夺到龙珠。但最好不要急于夺龙珠，尽量多打一些敌人，多抢一些辅助卡片，还要提高自己的等级。因为后面几章战斗还可抢回龙珠。（注：通过龙珠雷达可找出龙珠位置。）



第三章　出发，孙悟空！

与此同时，地球上的孙悟空吃了弥次郎兵卫的仙豆，恢复了健康。于是他立即出发前往那美克星。这一章的目的是进行20倍重力修炼。修炼方法是：把自己的牌和底牌左上方的数字加起来，如能超出重力设备的牌，就能获胜！直至打败电脑，若体力不够可选退出走出重力室，到“休”处恢复体力。直至打败电脑。（注：一走出重力室，电脑的HP又会恢复原状。如此，你就可进进出出，一直修炼到你满意为止。此外，我方牌的点数总和不能超出10，Z为最大值。）

第四章　争抢六星珠

这章也不须伤脑筋，只要一直打敌人，提高等级就行了。贝吉塔离龙珠最近，十有八九龙珠都会落入他的手中。因为他很快会加入我们的行列，所以此龙珠也如同我们得到一般。

第五章　强力！50倍重力

这章与第三章差不多，只是把重力提升到50倍而已。做完修行，即可结束这一章。悟空要努力啊！

第六章　七星珠到手

这章是争夺七星珠的战斗，画面又换到悟饭一方。这一章的目的很简单，只须抢到七生珠就可过版。由于所处位置极佳，所以这是不难办到的事情。但是在这一间，敌人会大大加强了，要小心一点才行。



第七章

最后的100倍修炼

悟空一做完50倍重力修炼，很快会来到一个星球，在这个星球有机会得到一张青蛙卡片，这卡片对付后面的强敌基纽会有用处。随后悟空就会来到100倍重力修炼处。完成后，他就会来到那美克星。注：悟空的战斗力最多能至999999，达到这个程度，就是再加能量也是没法提高了。

第八章

大长老的超能力

在这章，那美克星人丹迪会带小林去拜见大长老，只要见到大长老。就能完成这章。但是由于在这一章只有小林一人作战，所以十分危险，最好走一次就用记忆指令记录一次。此外，在此章，补充能量的布尔玛已换成丹迪，他的能力可比布尔玛高得多啦！要善加利用才行啊！

第九章　短笛的修炼

与此同时，短笛正在界王处进行艰苦的修炼，修炼分三种：①扛石修行；②扛重物修插；③分身战斗的修行。在此笔者建议大家选分身战斗修行。因为成功率高。当功力达到一定程度，就可结束修行了。注：分身时，短笛的HP和BP都会分成两半，和自己的化身战斗。因此，收集好牌就显得十分有利。最好选有“魔”字的牌，因为可发出光波。但“必”字的牌在这儿是发不出绝技的，要紧记。

第十章　龙珠争夺战

这一章在这块卡中是最难过的一章，因为对手是弗利萨手下的三巨头：邱夷，多多利，萨博。所以，能力和等级的高低就显得十分重要了。最好有 3 万以上的攻击力，否则陷入苦战的。（因为悟空没到达，大家还不是敌人的对手）此章一开始讲述小林被大长老的超能力激发了体内的潜能，于是他立即带领一群同伴去晋见大长老，以提高全体总力量。见了大长老后，就要对付三巨头了。努力吧！一定会胜利的。胜利后，就可夺到三颗龙珠，而剩下一颗龙珠就在弗利萨的飞船内，要小心点，必须当他不留心时，才可进入飞船啊！（注：萨博懂得变身。必须把他放在最后的对付，这样会比较有把握。）



第十一章　可怕的基纽别动队

当悟饭一行人庆贺找齐龙珠时，弗利萨的手下：基纽别动队找上门来了。他们逼悟饭一行人交出龙珠。（在这时可选择给或不给，要是给了，悟空会直接来会合，一个个收拾他们，但很费时间。如果不给，只要撑几下攻击，悟空就会来到帮手了，而且可以一次消灭他们！）大家自然不会答应，很快，悟空赶到了，不费吹灰之力，就解决了这群坏蛋。（在对付基纽时，用青蛙卡片可抵抗他的身体互换术）与此同时，弗利萨正向大长老飞击，而且打伤了那美克星的战士——尼尔。他却不知丹迪已往悟空处，他获悉后，立即追杀丹迪（在这个回合，丹迪很易被弗利萨追上，最好也是走一次记录一次较保险）。但是，丹迪已到达悟空处，呼唤出神龙。

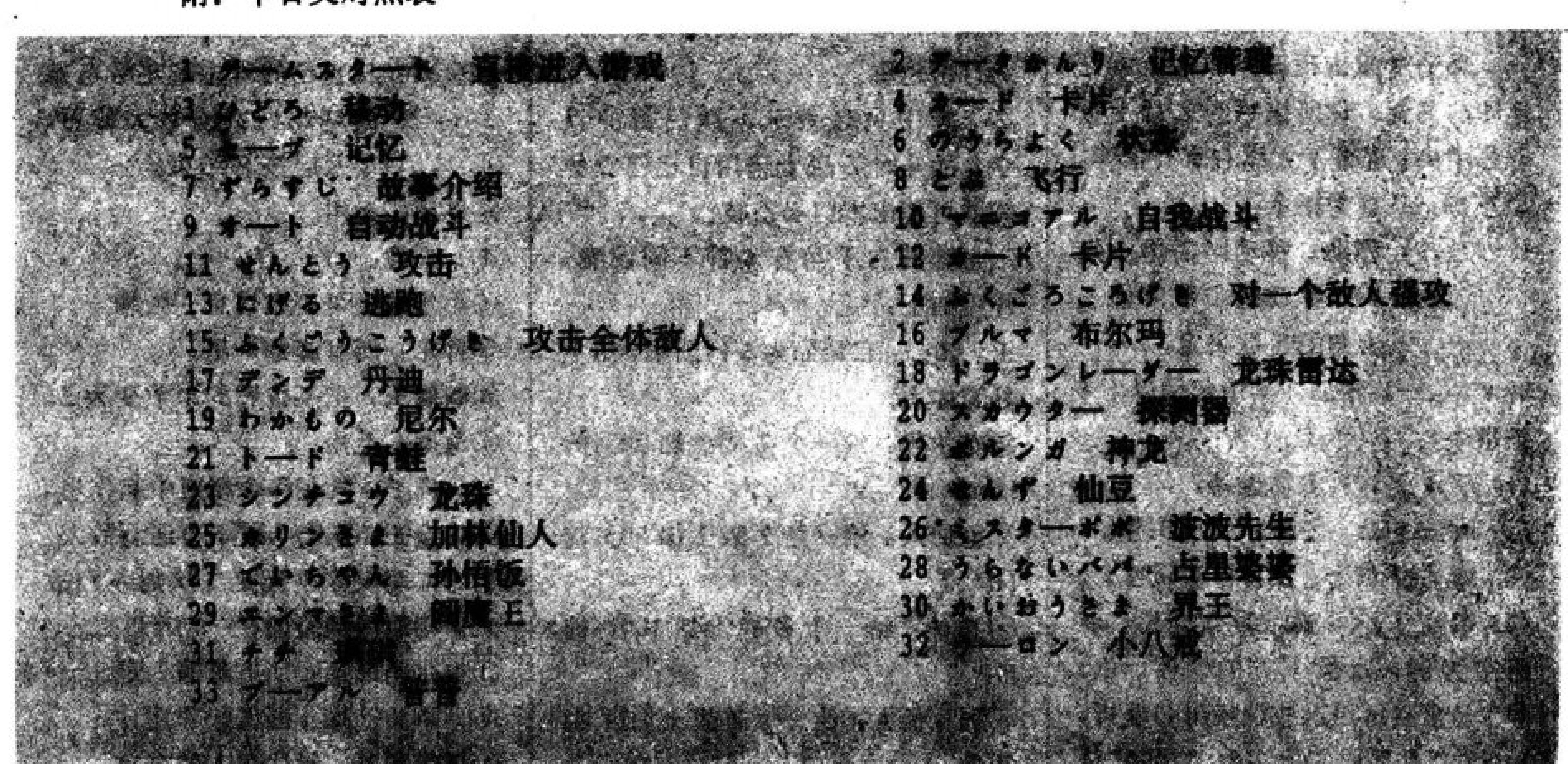
第十二章　胜利！弗利萨的末日

悟空等人实现了两个愿望：①让短笛复活②让短笛来到那美克星。由于大长老的死亡，第三个愿望就没法实现了。神龙消失后，弗利萨赶到了。他暴跳如雷，于是一场大战即将爆发……

此时来到那美克星的短笛刚好遇到尼尔，尼尔要求与他合体，短笛同意了。于是，短笛的能力暴增数倍，他立即向悟空的方向飞去了。

短笛的加入使阵容更加鼎盛，此时可以逃跑到悟空的飞船进行 100 倍重力修炼，以增加总体力量。（但以笔者之见，这是不必要的行为，因为一般来说，以悟空的功力，两个大元气弹便可解决弗利萨，但是第一个弗利萨原身便需 6 个元气弹才可解决。）所以，在攻击弗利萨的时候，最好先使用"琪琪卡片"把牌变成"必"字牌，再用"阎魔王卡片"，把牌的攻击力变成"Z"，然后使悟空发出大元气弹，这样就稳操胜券了！最后，击败弗利萨后，结束画面是相当精彩的！值得注意的是，弗利萨也会变身，而且可以变三次之多，要小心应付，而且在最后一次变身，他还会杀死丹迪（那么我们就失去了补充能量的人了！）因此，在他最后一次变身，我们只能用仙豆补充能量了。所以平时要注意仙豆的收集。

附：中日文对照表



序号	日文	中文	序号	日文	中文
1	ゲームスタート	直接进入游戏	2	データかんり	记忆管理
3	いどう	移动	4	カード	卡片
5	セーブ	记忆	6	のうりょく	状态
7	あらすじ	故事介绍	8	とぶ	飞行
9	オート	自动战斗	10	マニュアル	自我战斗
11	せんとう	攻击	12	カード	卡片
13	にげる	逃跑	14	ふくごうこうげき	对一个敌人强攻
15	ふくごうこうげき	攻击全体敌人	16	ブルマ	布尔玛
17	デンデ	丹迪	18	ドラゴンレーダー	龙珠雷达
19	わかもの	尼尔	20	スカウター	探测器
21	トード	青蛙	22	ポルンガ	神龙
23	シンチュウ	龙珠	24	せんず	仙豆
25	カリンさま	加林仙人	26	ミスターポポ	波波先生
27	ごはんちゃん	孙悟饭	28	うらないババ	占星婆婆
29	エンマさま	阎魔王	30	かいおうさま	界王
31	チチ	[illegible]	32	ウーロン	小八戒
33	プーアル	[illegible]			



七龙珠 Z Ⅲ

机种FC　厂商BANDAI　类型RPG　容量4M

文/李波

任天堂的《七龙珠 Z》系列游戏卡已出了五盘，是七龙珠 Z Ⅰ—Ⅳ及外传。其中只有七龙珠 Z Ⅳ——“激斗天下一武道会”是格斗类游戏，其余均是 RPG 类。为使不懂日文的玩家也能如愿以偿地打通这个 RPG 游戏，特写此文奉献给诸玩友。

游戏主要指令简介

△移动画面指令及特点

移动画面出现时，屏幕上方是地图的局部。你所操纵的 Z 战士在屏幕中央，屏幕下方靠右有五张牌，靠左有三条日文指令：

1.いどう：移动。移动时需选一张牌，移动的步数由牌左上角的星数决定。

2.メニュー：帮助。其中包括以下 6 条指令，

(1) アイテム：宝物道具。

(2) オートせってい：状况调整。

(3) ならびかえ：出阵阵容调整。

(4) のうりょく：战士状况一览。以悟空为例，肖像下方的“界、龟、神”是悟空可用这些牌使出必杀技，“49000”是目前的战斗力，“7000”是还差多少经验可升级。右方是必杀技清单一部分，须再按一下“下”键才出现的必杀技是必须先用“KI”聚气才能施用的必杀技。

(5) セーブ：记忆进度。

(6) イベントかいせつ：牌的介绍。每张牌上有三个图案，左上角龙珠上有一星到七星及“Z”图案。“Z”代表八星，星数在移动时表可移动的步数，在战斗时则星数越大给敌人的打击越重。

牌中央是表示不同门派的汉字，战斗时 Z 战士选用自己门派的牌就可使出本门必杀技。

牌的右下角有 6 种不同图案，作用如下：

Ⅰ、红心：它又分为 6 种图案，用于补充体力。

①布尔玛：给一个 Z 战士加 20%的 HP。

②龟仙人：给一个 Z 战士加 50%的 HP。

③神仙：给一个 Z 战士加 100%的 HP。

④加林仙人：给一个 Z 战士加满 KI 能量。

⑤丹迪：给一个 Z 战士加满 KI 和血。

⑥神龙：可让死去的 Z 战士复活，加 KI 和血。

Ⅱ、杠铃：用于 Z 战士的修炼，移动画面中使用。

①波波先生：用十字键追踪他，成功的话就长经验值。

②界王：按 A 让两段话组成笑话，逗笑界王则长经验值。

③琪琪：从自己的牌中选星数与她的牌相同或点数大即可，要及时按 B 结束。

④龟屋：无用。

Ⅲ、人像。

①小八戒：可变成任意一张牌。

②普尔：所有牌加一星。

③阎魔王：把某张牌的星数变为 Z。

④龟屋：无用。

Ⅳ、靴子：只在移动画面中起作用。

①牛魔王：连走 5 次不会遇到敌人。

②布尔玛父亲：连走 5 次遇不到敌人，则取得经验值。

③布尔玛母亲：所有牌减一星。

Ⅴ、拳头：战斗画面起作用。

①悟饭爷爷：封住敌人的进攻。

②黄头发兰琪：一回合内能打倒敌人。
③那美克星大长老：我方战士攻击力加倍。
Ⅵ、叹号。
①水晶婆婆：更换所有牌。
②黑发兰琪：让我方一名战士退出战斗。
③弥次郎兵卫：杀敌人一名。
④弗利萨：我方战士损血10%。
⑤那美克星龙神：满足三次愿望，在以下4个愿望中任选：せんとう ふつや——使死去Z战士复活；HP、KIのかいふく——加满HP和KI；ほしな Zにしたい——把一张牌星数变为Z；けいけんちが ほしい——让一名Z战士经验值上升。
3. マップ：察看地图。
△战斗画面指令及特点：
战斗时，屏幕左下角有三条指令：
1. たたかう：战斗。它包括①オート：自动②ニユアル：手动。
2. メニュー：帮助。
3. にげる：逃跑。
游戏的战斗一般都是以3D方式进行，但若同时按选择和开始键就可调整战斗方式。一共有四种战斗方式：
①ぜんぶ2D：只用2D作战。
②ぜんぶ3D：只用3D作战。
③よわいテキは2D：遇到弱小敌人用2D作战。
④ピンチだサ3D：遇到头目时用3D作战。
战斗时，各位战士各有各的必杀技：
1. 悟空：
①かいずらけん：运气，一回合不攻击。
②ユネルぎーは：合气弹，不费KI的小光波。
③ふくすらユネルぎーは：连击合气弹，费KI400。
④かめはめは：龟波气功，费KI250。
⑤スーパーサイヤじんへんしん：超级赛亚人变身，攻防力都加倍，费KI400。
⑥げんきだま：小元气弹，费KI360。
⑦ろようげんきだま：大元气弹，费KI600。
⑧スーパーかめはめは：超级龟波，此招在悟空变身后方可使出，费KI400。
为节约篇幅，以下只列出其它战士的必杀技名称，请玩家自己和日文一一对应。
2. 短笛：①运气②魔光炮③魔贯光杀炮。
3. 悟饭：①运气②合气弹③魔闪光
4. 小林：①运气②合气弹③龟波④气圆斩⑤爆烈空击弹。
5. 乐平：①运气②合气弹③龟波④爆气弹。
6. 天津饭：①运气②合气弹③四身拳④气功炮。
7. 饺子：①运气②合气弹③咚咚波④封杀技。
8. 贝吉塔：①运气②合气弹③最后闪光炮④穿击炮。

游戏攻略

第一章　归来吧，悟空！

那美克星爆炸以后，在地球上的战士们——短笛、悟饭、小林、乐平、天津饭、饺子，认为悟空已不幸牺牲。为了让悟空复活，他们拿着布尔玛的龙珠雷达开始搜寻龙珠。很快他们发现第一颗龙珠在一座倒“凹”字型的山峰的山洞中。他们来到北方的一个山洞中向一只小松鼠要来炸药，放在山的凹处炸开了山峰，拿到龙珠

第二颗龙珠被一只大恐龙吞下了，短笛他们向在恐龙边开店的大叔要来草药再到西部城市中找一位大妈配成了催吐剂，恐龙服下后就吐出了第二颗龙珠。

本关的任务还要杀死躲在地图右上角山谷中的异星人。但入谷的通道却被一个人挡住，他说：“要我躲开，除非山崩地裂”。那好吧，短笛再次向小松鼠要来炸药放在那人南边的一个凹口处，“轰”的一声，那人果真被吓跑了，短笛他们冲进山谷，摧毁了敌人的城堡。

第二章　贝吉塔在雪山的战斗

贝吉塔这个高傲而又孤独的战士独自一人去雪山中消灭另一伙异星人。他来到雪山边，却被恶劣的天气逼了回来。但他发现雪山南方和北方各有一座气象控制站，于是贝吉塔果断地摧毁了它们。果然，雪山气候改变了，贝吉塔得以飞入雪山，击败了异星人。

第三章　间幕：未来少年特兰克斯

终于凑齐了那美克星的龙珠，龙神出现，它告诉各位，悟空并没有死，所以不用许愿让他复活。这样，除了有一次机会要让给那美克星客人迁移外，还可实现两个愿望。这时有两个愿望供选择，1. 将一个战士水平提高一级；2. 种植收获仙豆，连按A键可让仙树成长，最多可收获5颗仙豆（不要贪多）。

不久，变为机器与人混合体的费利萨与他父亲飞至地球找悟空报仇。我方战士群起而攻之，但他太强了，正当危急之时，特兰克斯出现，一剑劈开了费利萨，又以一束能量炮杀死费利萨之父。特兰克斯和大家一起迎接悟空的归来，他给了悟

空一瓶治心脏病特效药，告诉悟空关于人造人的消息，最后他俩还切磋了武艺。特兰克斯回未来后，Z战士们继续修炼着。一天，他们突然感到一股不祥的强大气息——费利萨的哥哥古拉来地球要报杀父之仇。

第四章　激斗！贝吉塔对内兹

贝吉塔又独自向异星人的堡垒进军。虽然敌的堡垒就在西北方，但贝吉塔深知内兹的厉害，故先要提高自己的能力。贝吉塔不时去地图北方的的木屋中找界王修炼，还去南方的木屋找加林仙人休息。最后，贝吉塔一举攻入敌方堡垒，杀死了内兹。

第五章　强大的异星战士德雷

就在贝吉塔努力奋战时，小林、乐平、天津饭、饺子飞向另一处异星人基地。基地在东南角群山环绕的山谷中，山谷西方的通道把守者正是第一关被吓跑的人，不过这次他可不会再让开了。在北方通道口处有一小屋，小屋中的大叔要小林他们先杀死西北、西南木屋中的异星人才肯放他们过去。小林他们义不容辞完成任务后大叔就痛快地放他们过去了。在山口处，小林他们碰上了敌首领——德雷，在一场苦战后才击败他，然后小林他们飞入敌人基地，一举摧毁了它。

第六章　修炼篇：为了明天，努力！

悟空、悟饭和短笛为迎战古拉而进行特训。修炼时要两张一样的牌，再选要对练的战士。如果两个人使的招术门路不同，修炼即告一段落。共可锻炼三回，注意三人的均衡。

贝吉塔在打败内兹后又走进了300倍重力室继续修炼。先从100倍重力开始逐步加到300倍。方法是用自己的牌星数加起来与重力机所出牌星数之和相比，只要不超过16点，谁大就谁赢。其间可选“いる”指令加牌，觉得合适就选另一指令“いらない”比牌。贝吉塔赢了，重力机重力上升20G，输了则会损体力。当贝吉塔克服了300G后，修炼成功。

第七章　强者对强者的战斗！

悟空、悟饭、短笛三人一起去消灭古拉。地图东边木屋中是界王，南方木屋中是加林仙人，古拉的飞船停在西方。Z战士们冲进飞船击败了古拉手下的悍将——机甲战队队长沙维扎，古拉出现，但这时完成修炼变身为超级塞亚人的贝吉塔也来助战了。

好不容易击败古拉，却发现古拉再次变身复活！Z战士们又集中了全部力量才彻底消灭古拉。Z战士们来到西部小岛上休息，弥次朗兵卫为他们带来了仙豆后刚要走，他的飞船受到袭击，人造人出现了……

第八章　谜！藏匿的人造人19、20号

Z战士们为了搜索人造人分为3组，悟空、悟饭、短笛一组，小林、乐平一组，天津饭、饺子一组。可刚飞一会儿，悟空心口绞痛，原来是心脏病发作，只好离开了大家。Z战士们每停一次，就会有当地居民提示他们人造人所在方向。终于Z战士们在西南方山洞正北方23步，再向西3步，发现了人造人。但必须所有的Z战士都赶到那儿才能开始战斗，特朗克斯也会赶来助阵。众人齐心合力击毙了人造人20号，19号逃到山洞中启动了17、18号，自己却被17号所杀。特兰克斯为了阻止17、18号启动16号而奋力一击，可惜没成功，16号也被启动。于是敌我双方飞到一处旷野，展开恶战。

先上阵的是17、18号，别看她们身材不高大，战斗力却极强。但Z战士们终于打倒他们，这时16号才出现，又经过一场血战，Z战士们终于赢得了胜利！

第九章　尾声·不祥的预感！

打倒人造人后，短笛突然感到一股邪气出现，为了能更好地战斗，他飞向神殿与神仙合体，成为超级那美克星人。短笛飞向邪气所在之处，发现一个怪物——沙鲁。但沙鲁已不是成为了超级那美克星人的短笛对手，当他体力降至很低时，突然用太阳拳脱身而去，他要寻找17、18号变成完全体。屏幕上渐渐出现沙鲁变身后的阴影……



下一场战斗将会怎样开始呢？……

游戏到此结束。

游戏者可能对在与人造人战斗时悟空因心脏病发作而无法参加感到遗憾吧，能不能让他参加战斗呢？能的，但恕笔者卖个关子，只告诉大家关键在第七章和第八章的开头做……请大家自己摸索吧。

责任编辑/STAR，邱兆龙

七龙珠 Z 外传

——赛亚人绝灭计划　攻关过程与技巧

FC 卡带	RPG 类型	BANDAI 出品	4M 容量

文/彭辉

“外传”也具有记录的功能，共有两档记录，选天下一武道会一栏时，所选人物类型也根据记录的时间段选出这时间段的敌人做对手。

攻略过程：

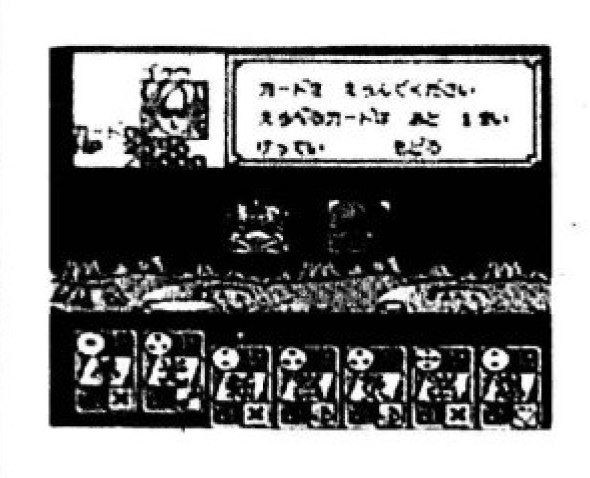
战斗和移动都告选择卡片进行，共显示七张牌，共有十种牌，分别是：拳·瞬·分·爆·光·斩·体·投·气·蹴。不同的牌连用，可以使出各种必杀技。方法在后面介绍。

进入游戏，悟空与波波先生对话，了解应该去的四个地点，后去布尔玛所在的西部城市，遇上两个从未见过的生化兵挟持布尔玛。悟空这时能量为 3000，可一次战斗使用三张牌，上前应战。此时短笛与悟饭加入，三人共同对付两个生化兵。消灭后，要去四个地方战斗，分别是①山地岛②平原沙漠岛③火山沙漠岛④冰雪岛。这时短笛和悟饭失踪！！庞大的战斗帷幕就此拉开！

第一关：山地岛。艰苦的单人战。

这关的主角只有悟空一人。岛上的建筑物有：居民区，两座加血房，两座训练房——抓波波先生和龟波比赛（训练除以上两种，还有打木桩和扯书卷两种，前三种是赠送物品的途径，扯书卷则是为 Z 战士送必杀技），一只鸟巢，一座石山，小林的家，饺子的家。

悟空先去训练房（冲击波赛）训练，可得一本书，是本黄色杂志，然后回到大画面，到龟屋送给色迷迷的龟仙人。龟仙人会送悟空一种绝招，并给悟空加高能量级（真是少见的大方色鬼）。这也是增加绝招的一种方法，以后还可使用。悟空再回山地岛，直奔下方的石山。在石山中遇见一个蛋，并孵出一只大鸟。大鸟飞出窝，向左上飞去，悟空必须跟着它，不断向右上飞，发现大鸟飞进了鸟巢与鸟儿见面。然后再次进入石山，这时石山天摇地动，露出一座基地，并出现一名能量约 500 的圆头兵。悟空一人挑它，一定要先加足能量，不然，那圆头兵来个自我爆炸，悟空就先去见耶稣了。噼噼啪啪一阵击打，圆头兵被消灭，找到了悟饭，悟空的能量级将会提高，并把用牌数提高到四张。





第二关：平原沙漠岛。神秘的金字塔。

这关由悟饭一人来承担。岛上的建筑物有：带一座小屋的小孤岛，两座训练房（击木桩、扯书卷），两个加血房，天津饭的家，一座金字塔，一座大沙丘，一片居民区。悟饭可以去扯书卷，增加一些绝招，并加能量级。然后直奔金字塔，将看见……看见——什

么也没有，但一定得来一趟。然后直奔上方居民区，第一个居民会送悟饭一只手电筒，悟饭再直奔山丘，山丘会改变外形，变幻出另一座金字塔，进入。通过满是敌人的曲折道路，然后一直走到墓室尽头。遇见一个脸上裹着绷带的人，他会给悟饭类似抓波波先生的训练。合格后蒙面人除去绷带，变成一个女孩，和悟饭对话，并且出现一座基地，有一生化兵迎战，轻易摆平后找到短笛，并加能量级和用牌数。

第三关：火山沙漠岛（上）——冲破火山

短笛单独行动。岛上的建筑物有一个山洞，两个练功房（击木桩和冲击波赛），两个加血房，居民屋，一座大院，一座石山，一座孤岛（沿海处），裁判先生的家，撒旦的家，一座火山。短笛进入山洞——正确地说是地洞，会遇见一个看上去很普通的生化兵。它



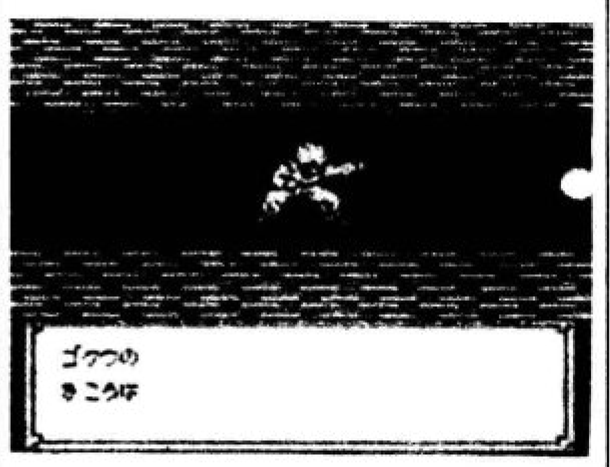
说一大堆乱七八糟的外星语，把短笛弄蒙了，让对方溜走了。短笛此时去西部城市，布尔玛不在家，遇见她父亲，让短笛进行打桩训练，合格后送短笛一根电视塔的接发器。这时再到火山中，将出现一座基地，有生化兵出现，摆平，找到了特兰克斯，加能量级和用牌数。

第四关：火山沙漠岛（下）——孤独战士贝吉塔

这一关由特兰克斯担当，仍在火山沙漠岛进行。一开始，直接向左右，看见一对蠕动的生化兵，一对二，可以很轻松解决。然后到右方沿海的孤岛上去，看见布尔玛抱着小特兰克斯，正被两个生化兵挟持，原来这是贝吉塔和布尔玛住的地方，特兰克斯刚想战斗，一阵打杀声，贝吉塔冲了进来，保护妻儿，现在是父子超级赛亚人对两个小小生化兵。很容易就消灭了它们，加能量和牌数，过关。

第五关：冰雪岛——邪恶的四人组

这一关一开始由悟空、悟饭父子打头阵，岛上有两个加血房，两个训练房（抓波波先生和扯书卷）一座石山，还有一架大型飞船。两个赛亚人直奔飞船，突遇短笛，一起加入战斗，然后消灭这架飞船。此时去石山，会看见一座冰封的基地，然后去西部城市一趟，再回到冰雪岛。刚一回岛，即遇见一个生化兵头目带一队圆头兵袭击三人，消灭了圆头兵，这生化兵头目立刻逃走。此时直奔石山，发现基地已解冻，那刚逃走的头目正在此处。他不断派出圆头兵小队抵抗三人，消灭两队后，特兰克斯和贝吉塔又赶到，这真是最



强阵容。五个Z战士到齐，杀绝圆头兵，最后又杀死了头目。这时去西部城市，发现多了一项选择，选择进入。

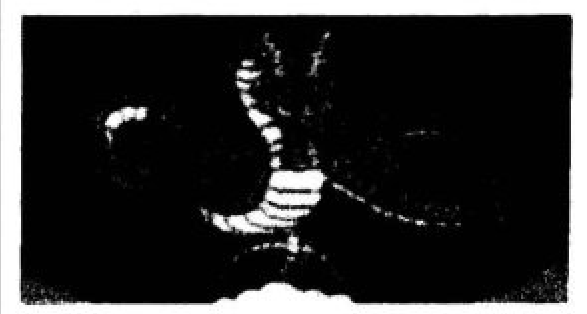
出现了四条人影——为首的竟是弗利萨！随后的有他的哥哥克维拉、赛亚人塔莱斯和反叛的超那美克星人史拉格。前两人能量均为两千，后两者一千有余，五位战士费尽全力杀死了四个恶人，但从宇宙深处黑暗的地方传来的邪恶魔法又使四个恶人复活。这样Z战士不得不又重新战斗一次，终于消灭了四人组，但最后临死前，穷凶极恶的弗利萨发出特大能量弹，将火山沙漠岛炸毁。布尔玛送给Z战士们龙珠雷达，去寻找龙珠，恢复火山岛，救活岛上的人们。战士们一起加能量级和用牌数。

第六关：寻找龙珠——神龙出现！！

由于少了火山岛，Z战士们就在剩余的三个岛上找龙珠。注意雷达上显示的最中心点即你所处的位置。这样不太费力就找齐了四颗龙珠，还有一颗由小林收藏，必须等找到四颗后才能到小林家里，小林将龙珠拿了出来。这时，前一阶段不显示的两颗龙珠开始在平原沙漠岛显示，走到正确位置，出现一个包着头的人，龙珠就在他手中，他交出两颗龙珠，突然摘下头巾，原来是炒饭皮拉夫（这个笨蛋的事迹可在七龙珠的漫画中得知）。他要求战士们送他一个愿望——当然不是征服世界。这样，七龙珠已齐，云开雾散，神龙出现，一个愿望是恢复火山岛，一个愿望是送皮拉夫一套房子，于是火山岛上的那个大院便归了皮拉夫。

第七关：飞向宇宙·奔向战场的路（上）

在火山岛上，先去唯一的湖边一座很明显突出的半岛上，遇上一个小



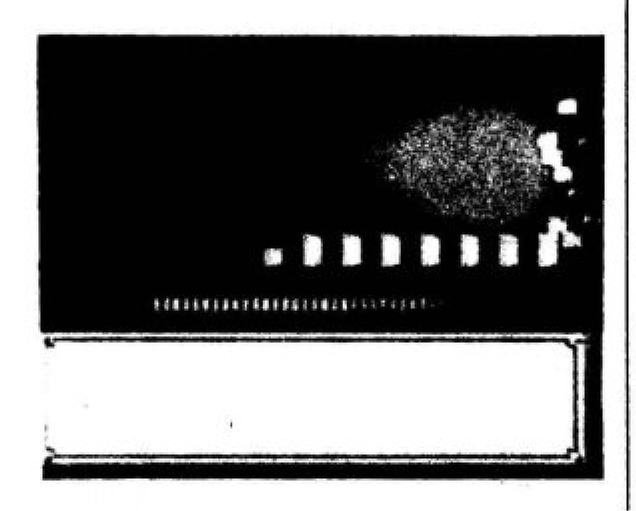
孩，给贝吉塔加高能量级。然后去撒旦的家，撒旦送战士们一张他的签名——这个笨蛋世界冠军，他的签名居然还能派上用场呢！接着去上面裁判先生的家，他会送一场标有“四号”的拼图碎片，然后再去山地岛的鸟巢，找到一号拼图碎片，再去一次能变金字塔的大沙丘（平原沙漠岛），能够找到

二号拼图碎片。接下去到西部城市，选择第二项，里面有一个居民会拿起撒旦的签名，并送战士们三号拼图碎片。这时再到火山沙漠岛的石山中，能拿到一堆紫水晶，将紫水晶带到西部城市布尔玛处，布尔玛把紫水晶加工并装配到宇宙飞船中。飞船造成了，战士们坐着飞船向遥远的太空中飞去。

第八关：白色惑星——奔向战场的路（中）

宇宙中，出现一个阴云环布的黑暗基地，飞船向基地飞去，但整个飞船开始剧烈振动起来，不能进入基地，同界王联系后战士们来到了另一星球——白色惑星。

这个星球上的建筑物有：居民区，两个训练房（抓波波先生和扯书卷），两个加血房，一根巨大的圆顶石柱，一个由石块围绕的地洞。整个星球上到处残垣断壁，且处处都能遇到高等生化兵和邪恶法复制的四大恶人组成的战斗团。战士们到圆顶石柱顶端和一个外星人对话，然后到方石环绕的地洞中去。穿过不太长的地道进入一个石塔中，遇见一个复制的弗利萨，五个打一个，可谓“五马分尸”，干干脆脆，杀了复制弗利萨，得到一只金属环。然后出洞。这时还在白色惑星上转悠，是不会有发现的。但只要回到宇宙的星球选择画面中，再回到白色惑星上，就会有一架奇怪的飞船从面前飞走了。此时回到宇宙中，发现有一颗黄色惑星上有了“︿”的标志，即能够到黄色惑星上去了。飞船载着战士们向黄色惑星飞去。



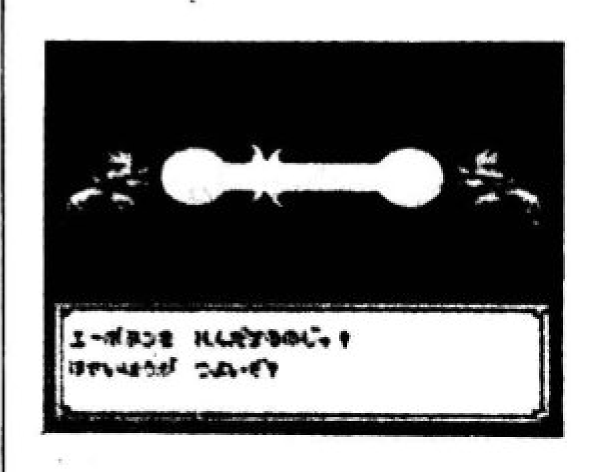
第九关：空旷的星——奔向战场的路（下）

黄色惑星上非常空旷，放眼一望，黄色一片，全是翻滚的泥水。上面有一座练功房（抓波波先生）、两座加血房、两个大岛、一个环礁。战士们直接向左下走，可看见环礁，和它旁边的一个岛，岛上正是刚才的飞船。进入飞船，里面有一个奇形怪状的外星人，他让战士进入打木桩训练，随后送给战士们一块蓝色的图块。这时到白色惑星的居民区里，一个长得象狗的外星人拿走的图块，而且送给战士们一只海星——这是进入环礁的钥匙。此时再到环礁中心的小岛上，便能够进入其中，并和里面居住的“鱼民”对话——他们长得跟大头鱼一个模样。这时再直接向左下走一会看见另一座岛，岛上什么也没有——不是隐藏了什么，是真的什么也没有。但仔细看，岛的左上方有一个淡黄色的泥漩涡，进入泥漩涡，发现一个类似海马的外星人正被一小队生化兵挟持。杀死这队敌人，救出海马人，海马人会给战士们加能量级和用牌数（这时战士们已经可以使用七张牌战斗）。接着到白色惑星上的居民区中，外星人又把黄色图块给了战士们一颗珍珠——这是进入黑暗基地的钥匙。此时再到白色惑星上居民处，把图块还给外星人，它们会再给五个战士加一次能量。回到宇宙空间，看！黑色的基地已经有了“︿”的标态，证明这时已经可以冲进黑暗基地大杀一番了。但是别急，此时的战士们能量级仍不够高，再回到地球上，走到平原沙漠岛上。直接向左方前进，来到沿海的一个小岛，进入岛上的小房子，这是拼图的所在，有一张图残缺不全。此时按“A”键，将四块拼图碎片补进图中，每补一块就会给战士们加一次能量级，此时悟饭的能量已高于悟空了。然后就要可以去决战了，不过决战前最好先在地球上选个岛，多凑一些神龙卡片。在基地里几乎步步都有敌兵，且都不好惹，所以免战牌不可缺少。

第十关：激斗！！超级的热战。

黑暗基地里四通八达的通道大体上有五个分支，其中四个通向四个机械卫兵，一个通向黑暗魔术师的基地核心。先去攻打四个卫兵，每个卫兵有800的能量，很是厉害，须苦斗一番才可解决。其中有一个士兵被消灭后，Z战士们可以加高能量级。这时，核心的大门已敞开，但请不要急着去冲杀，如果这时回到地球上，将有大收获……

到火山沙漠岛上，去以前的那个地洞，会遇见一个能量5000的特殊圆头兵，五个人将它消灭，又可加高各自的能量级。此时悟饭的能量已加至



9500，比父亲悟空还高出500呢！这时再到某个地方去，拿到一样东西，然后去黄色惑星的环礁中。大头鱼们将交出最后一块拼图碎片，到平原岛的拼图房中拼上去，又将加高战士们的能量级，此时的悟饭已经达到了最高境界9999！！至于这某个地方，某样东西，还请闯友们自己去研究吧！

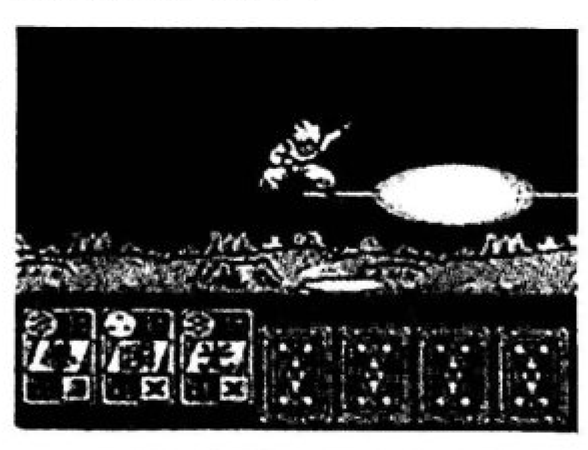
重新回到阴暗的宇宙中，进入基地核心，开始准备决战了……

巨大的基地前，出现了本集七龙珠最大、最邪恶的祸首：魔术师，是他用邪恶魔法制造了一大批生化兵，又复制了无数的四人组。他的能量有9000，并且会一种六张牌联用的绝招，将四周的妖火聚成巨大光柱释放出去，可损伤你2000—3000的能量，须万分提防。这个邪恶的魔术师有两次生命，于是你必须战斗两次。这场战斗显得非常艰苦——因为除了能量弹和必杀技有可能伤他，不论拳、脚，或其他近身招式，全都被他一一躲过，不可

能击中，所以最好多用选“必杀技”的卡片战斗。

最后，精疲力尽的 Z 战士和你终于消灭了元凶，画面上出现了上升的制作组表，最后出现了“END”的字样。但这不是结束，如果你在同魔术师的战斗中，用不多于三轮的战斗消灭每次生命，那么在战斗结束后，只要不按任何键，等“END”字样出现后，再静侯十秒钟……

突然，整个画面剧烈振颤起来，“这是什么？”悟空问。只见在遗留的基地中，伸出一只大手，随后渐渐出现了一个巨大的人影，这才是真正需要消灭的、最厉害的、由邪恶势力制造的超级生化人！他的能量是 9999。虽然肉搏也可以击中他，但在他巨大能量的面前，效果实在太小了。而且他是个惯于躲避必杀技的家伙，悟空的超级龟波、悟饭的魔闪光，被很容易躲过。他联用七张牌，头和身上开始冒出火焰和彩光，却不出手攻击，别以为这是好事。在第二轮进攻时，他又会将七张牌联用，此时有无数光点倒收入他的头顶，然后一束巨大的光束从胸口喷出，这一炮可以分成五炮给每个战士都来一炮，且所伤能量至少在 2000—4000 之间，有时高达五、六千，所以弄不好五个龙珠战士一眨眼全都报销了，岂不冤煞？以笔者之意，在见他第一次联牌集气之后，应给每位战士都加足能量，用来换这吓人的一炮。最后战胜这个超级生化人，才算取得了最后的胜利。战士们的飞船返回了地球，此时才出现真正的“END”。



·标题上“管理”字样为抹除记忆。

·在行走时按选择出现六项，它们是：

(上三项)定位、回到地图、记忆

(下三项)存物、战士表、牌表

七龙珠 Z 外传的技巧

·躲避迎面飞来的能量弹·

——在能量弹飞至高自己约四分之一屏幕不到时，按单发键 B。

·弹飞迎面飞来的能量弹·

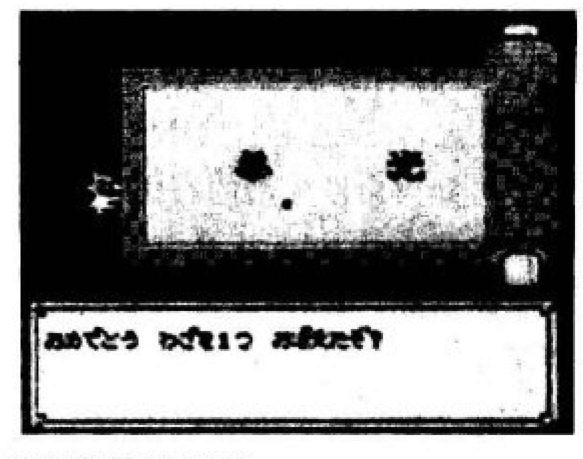
——在能量弹飞至估计自己控制的人物的手臂刚能够到的距离稍多一点处，按单发键 A。

注：以上两法，不可靠连发 A、B 完成。

另外在此提示一下，在除贝吉塔以外的四名战士的三字必杀技前加“拳拳”两张牌，会有大收获。

攻打《七龙珠 Z 外传》其中最重要的一点，便是收集“神龙”的卡片。方法是：在行进版面走路时，将七张牌中左上角龙珠星数重复的牌用掉，换新牌，这样不断重复，直到七张牌牌角的龙珠能够 1——7 星都有时会有神龙出现。即物品存放档中多一张神龙卡片，用一张神龙卡片可实现两个愿望，即在已给的十七种物品中可取两样。关于十七种物品的表格如下：

日　文	中　文
せんず	仙豆
せんかい	药箱
クリリソ	小林
チセオズ	饺子
2まいペラス	两张牌
テレポート	瞬间移动
たかたま	换人
ちよつとかいふく	蓝药瓶
ラソゾゾハソ	天津饭
ヤムチヤ	乐平
ひつさつわさ	选必杀技
ぢいはらう	免战牌
イソフオソーゾヨソ	书卷
とソガテ	换牌
ルーしソト	问号箱
ゆんなかいふく	红色药瓶
パワーレーダー	探测器



它们的作用如下：

仙豆：给一人加满能量，并可使死去战友复活。

药箱：给一人加满能量，不能使人复活。

小林：请小林出来，给众多敌兵一人一炮。

饺子：用特异功能使某一敌人暂时不能战斗。

两张牌：给战士战斗时多用两张牌，只限一次。

瞬间移动：在走路时用光标定某位置瞬间到达。

问号箱：靠运气随表抽取一种物品(包括神龙)。

蓝药瓶：给一人加一部分能量。

天津饭：用四身拳，给每个敌人一人一炮。

乐平：用爆气弹击敌。

选必杀技：在必杀技的记录栏里选一种使用。

免战牌：遇敌而不想打时可以退出。

书卷：关于必杀技使用的提示。

探测器：测对手的能量，有几个测几个。

换牌：根据需要改换牌角尾数，牌角标志和字。(用方向键左右改变内容上下改变项目，A 固定)。

红药瓶：给每个战士加一部分能量。

牌角标志含义：

叹号 ——换全部牌·赠送物品·用已有物品换想要的物品·遇敌。

纸牌 ——加大或减小全部牌的龙珠

星数·给某一张牌龙珠加至最大点“Z”。

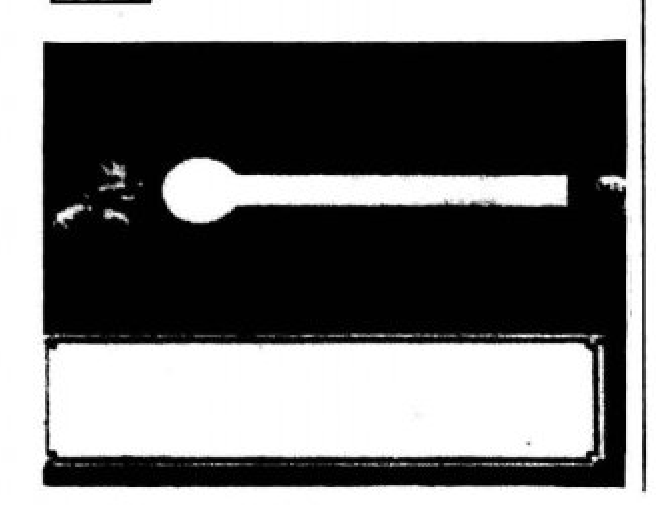
心——用来进入加血房。

杠铃——用来进入训练房。

靴子——有可能将所走的步长加大一倍。

拳头——增加此牌的战斗威力。

“×”——无意义。



·牌角龙珠星数含义:在走路时决定走路的步长,在战斗时决定战斗的威力。

·使必杀技威力提高的方法:

由于必杀技是由不同种类的牌联用,牌数分2张、3张、4张、5张几种。且龙珠星数决定战斗力。所以这几种必杀技的龙珠星数大小的最佳排列是:

两张牌的必杀技:(星数)最大——最小。

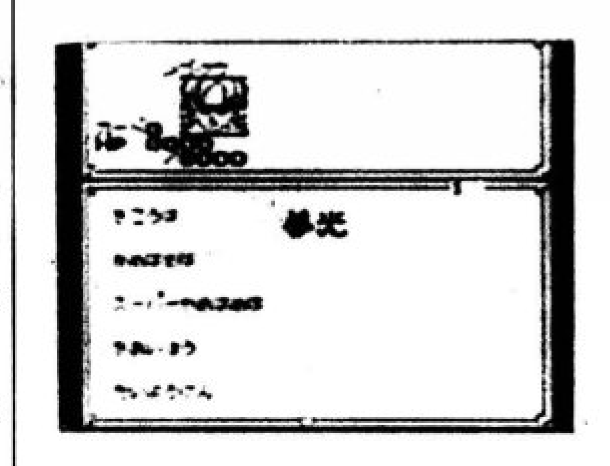
三张牌的必杀技:最大——最小——最大。

四张牌的必杀技:最大——较大——较小——最大。

五张牌的必杀技:最大——较大——最小——较大——最大。

在使用必杀技时,星数排列最好能接近以上的顺序,这样可以比一味用最大星数的必杀技威力更高。注意第一张牌星数一定要大,最好再多用有“小拳头”牌角标志的牌,这样可以打出出乎意料的惊人威力。

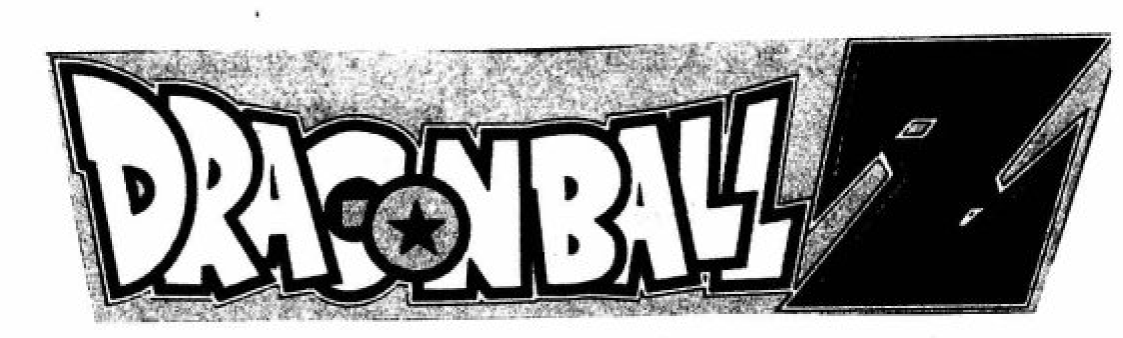
好,《龙珠Z外传》的秘密差不多在此了。另外,当你打通关后,会发现各人绝招仍不齐备,这里提醒你,有相当一部分绝招的拼法暗藏在一些居民的讲话中。譬如饺子会对你讲:短笛有一必杀技是5个字,拼法为:气——气——体——体——?这个“?”是某一种牌,这需要闯关族自己去摸了。明确



告诉各位,这招乃是著名的魔贯光杀炮!还有小林讲的“……”天津饭讲的“……”祝各位玩家闯出一个个迷魂阵!!

责任编辑　索冰

龙珠 Z 附录：赛亚人历史大事记





△ 原始赛亚人诞生。

△ 由于天灾不断，赛亚人被迫离开家乡星球，来到行星普拉特。

△ 赛亚人与普拉特的原住民和睦相处，共同建设行星。

△ 赛亚人与普拉特人发生冲突，并将对方消灭。

△ 行星普拉特被改名为贝吉塔，由贝吉塔王统治。

△ 支配众多星系的霸者弗利萨出现，与贝吉塔王联手扩张势力，侵攻其它星球。

△ 弗利萨杀死贝吉塔王，收编赛亚人为自已的下属，并开始培养贝吉塔王子。

△ 弗利萨消灭了绝大多数赛亚人（与此同时，刚出生的下级战士卡卡洛特正被送往地球），毁灭行星，并伪称是陨星撞击所致。

△ 卡卡洛特被武术家孙悟饭收养命名为悟空，后来成为地球上最强战士。



△ 悟空的兄长拉迪斯到地球欲胁迫悟空入伙，被悟空及那美克星人短笛联手击倒。

△ 贝吉塔来到地球讨伐悟空，结果大败而归。

△ 贝吉塔为寻找龙珠前往那美克星，并开始反叛弗利萨。

△ 悟空在那美克星与弗利萨交手，并成为超赛亚人。

△ 未来超赛亚人特兰克斯登场，并杀死弗利萨。

△ 贝吉塔独自修炼成为超赛亚人。

△ 悟空、贝吉塔将宿敌—弗利萨的哥哥古拉消灭。

△ 悟空之子悟饭经修炼成为超赛亚人。

△ 传说的超赛亚人布罗里登场，被 Z 战士们合力打败。

△ 悟空在沙鲁之役去世。

△ 悟饭将布罗里彻底打败。

△ 悟空得到冥界武道会冠军。

△ 悟空在冥界修炼，成为最终型态的超赛亚人。

△ 悟饭在大界王神的帮助下冲破超赛亚人极限。

（＊注：有部分情节是 TV 版的）



幽·游·白书

——魔强统一战

机种 MD	厂商 TREASURE	类型 ACT	容量 24M

一向以制作水准高、动作火爆而著称的 TREASURE 公司继《火枪英雄》后的又一人气巨作。因为动用了 24M 大容量，所以在音乐、背景等方面都极为出色，而且还可以四人同时作战，更加入了内外层双焦系统，特意营造出在 MD 中极为罕见的放大缩小效果，值得一玩。人物造形由富樫义博/集英社提供，人语采用数码拟音，十分接近卡通版原配音，《幽·游·白书》迷们不容错过哟！

背景

在暗黑武术会上，以浦饭幽助为首的五人组，打倒了强敌户愚吕(弟)之后，又因为前灵界侦探仙水忍由于憎恨丑恶的人类而企图打通魔界与人界隧道，而再度出击。

操作说明

(以下均以人物在左为准)

当使用六键手柄时的键位设定：

A 键：强攻击　B 键：弱攻击　C 键：防御
X 键：反向快进　Y 键：内外层跳断　Z 键：正向快进

当使用三键手柄时的键位设定：

A 键：强攻击　B 键：弱攻击　C 键：防御
→→：正向快进　按住 C+↑：内外层跳断
←←：反向快进



文/秦明　摄影/彭春晓

基本招式：

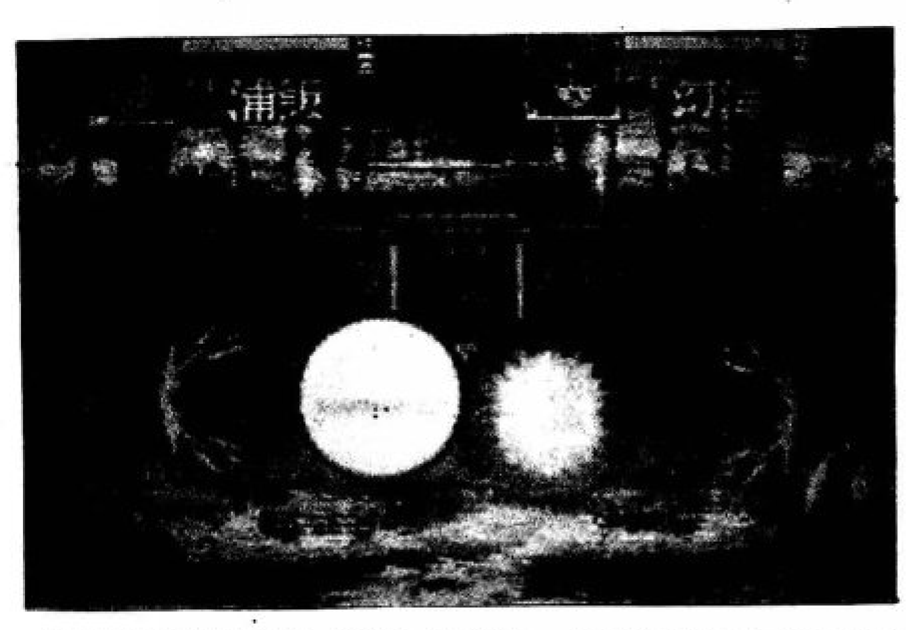
→+攻击键：长距离攻击
↓+攻击键：下段长距离攻击
C+B：回避敌方攻击
按住攻击键：灵力回复
(近敌)→+A：近身攻击或摔投技
A+B+C：挑衅使对手灵力减低
↑↑：二段跳

人物及必杀技

游戏中共有十一位主角，每人均有自己的必







杀技及超必杀技，但超必杀技一定要在体力在50%以下，灵力100%的情况下才可使用。另外，以下注☆的必杀技可以在空中以同样的方法使用。

浦饭幽助

简介：皿屋敷中学的头号老大，超级不良少年。成为灵界侦探后拜在幻海门下，继承了灵光波动拳，先后打败了户愚吕(弟)、仙水忍(?)等强敌，因为是本游戏的主角，自然是个了不起的人物。

必杀技：

☆ 灵丸 ↓↘→+A或B

☆ 超灵丸 ↓↘→+A或B或C

(A或B是按住至最大时放开，按C会自动蓄满再按A或B即可)

灵光波动拳 ↓↓+A或B

(威力大小与按键速度有关)

灵光百裂拳 A或B连打

超必杀技：

前冲7段连击加超灵丸 →↓→+A



桑原和真

简介：浦饭幽助的同学，天生就是个灵感少年，一心一意想打败幽助可总是胜不了。成为朋友后，一起奋勇杀敌，以得意之作次元刀切开时空到达魔界与本游戏的头目仙水忍作最后决战。

必杀技：

☆ 灵剑 A+B

前冲灵剑击 ↓↘→+A或B

灵剑散光弹 ↓↓+A或B

次元刀 ↓↑+A或B或C

(A力量大距离远，B力量距离中等，C力量小距离近)

超必杀技：

超级首位打者剑 ↓→↓→+A



藏马

简介：妖狐转世，有控制魔界植物，并将其武器化的本领。为人头脑冷静，足智多谋，经常在不利的情况下转败为胜，是幽助的得力助手。

必杀技：

毒玫瑰 ↓↘→+A或B

魔界植物召唤 ↓↓+A或B或C

蔷薇棘鞭刃 A+B

风华圆舞阵 ↓↑+A或B

超必杀技：

妖狐变幻之树灵妖斩剑 ↓→↓+A



飞影

简介：邪眼师飞影原是盗贼，在灵界偷取了降魔之剑后被幽助捉住，此后协助幽助一起完成很多任务。有召唤

魔界三火的本领，剑法及速度也是一流，是个天不怕地不怕的家伙。

必杀技：

☆ 邪王炎杀炼狱焦　↓↘→+A 或 B

邪王炎杀飞燕斩　↓↓+A 或 B

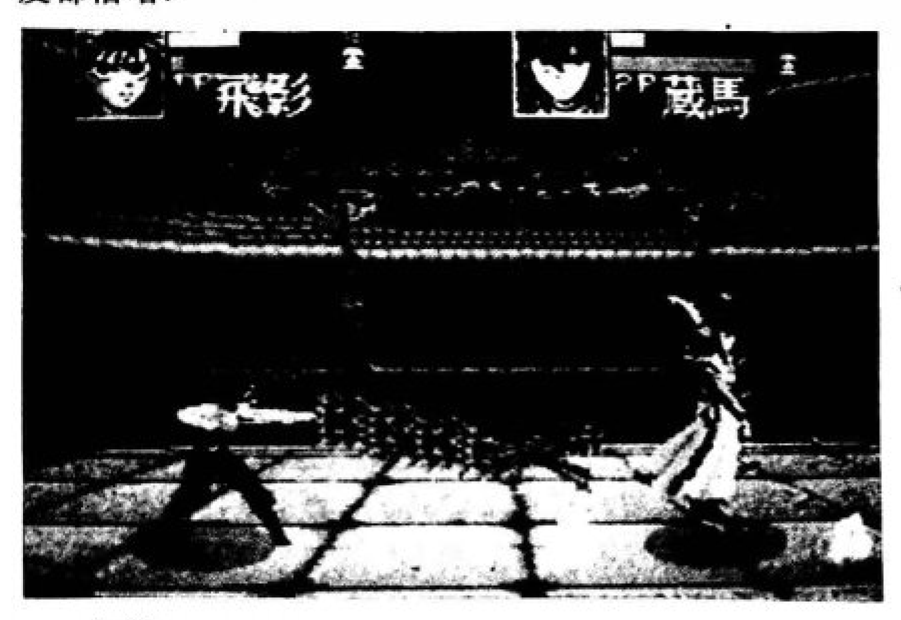
邪王炎杀剑　A+B

残像　→4 回

超必杀技：

邪王炎杀黑龙波　↓→↓+A 或 B

（发出黑龙波后可控制其方向，击中自己后力量与速度都倍增）



幻海

简介：幽助的老师，灵光波动拳的前一代继承者，年轻时与户愚吕（弟）是好朋友。在暗黑武术会中与幽助一起作战并取得胜利，总是在幽助最困难的时候给予最大的帮助。

必杀技：

灵丸：↓↘→+A 或 B

超灵丸：↓↘→+A 或 B 或 C

（同法同幽助一样）

灵光弹　↓↓+A 或 B

☆ 前冲升龙击　↓↑+A 或 B

灵光百裂拳　A 或 B 连打

超必杀技：

前冲 10 段连击加升龙击　→↓→+A



阵

简介：以魔界忍者的身份参加了暗黑武术大会，负于幽助后成了朋友，具有控制风的能力，是个疯疯颠颠、爱说爱笑的家伙。

必杀技：

☆ 单手修罗旋风拳　↓↘→+B

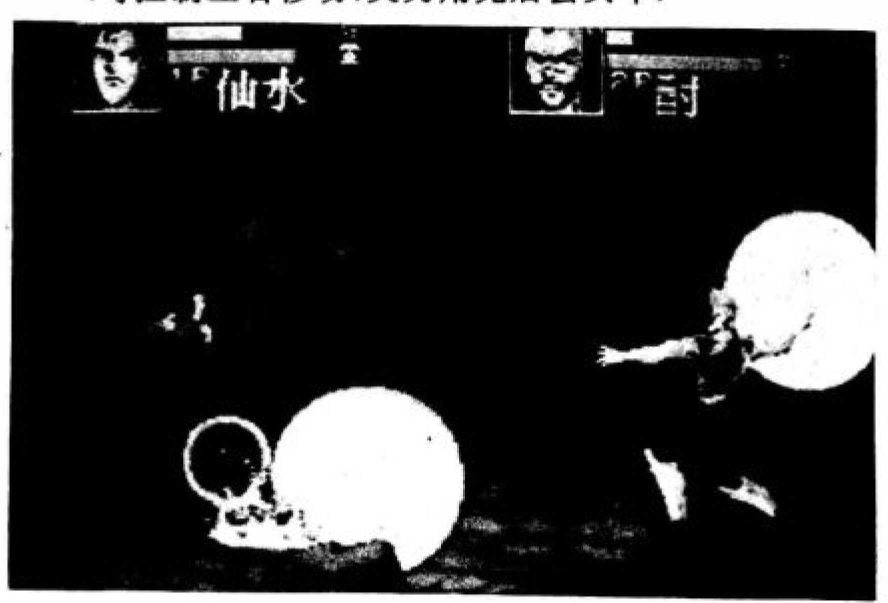
☆ 双手修罗旋风拳　↓↘→+A

☆ 爆风障壁　↓↑+A 或 B

超必杀技：

超级爆风障壁　↓↓+AB

（可控制左右移动，灵力用完后会头晕）



酎

简介：使用醉拳的酒鬼，炼金妖术师酎，在暗黑武术会中负于幽助后也成了朋友，得意之作是铁头，可以击碎岩石。

必杀技：

酒妖弹　↓↘→+A 或 B

超级酒妖弹　↓↘→+A 或 B 或 C

（用法与幽助的超灵丸一样）

酒妖冲击肘　↓↓+A 或 B

酒妖裂空腿　（空中）↓↓+A 或 B

酒妖幻影身法　A+B

（在一瞬间移至对手身后）

超必杀技：

超级酒妖拳　↓↘→↗+A



户愚吕（兄）

简介：能将身体各个器官自由移动并武器化的妖怪，被户愚吕（弟）打个半死后借别人的身体使用，与仙水忍、树等一起企图打通隧

道，是个非常坏，但又打不太死的家伙，最后落了个生不如死的下场。

必杀技：

☆ 幽灵之剑 ↓↘→+A 或 B

(可控制方向)

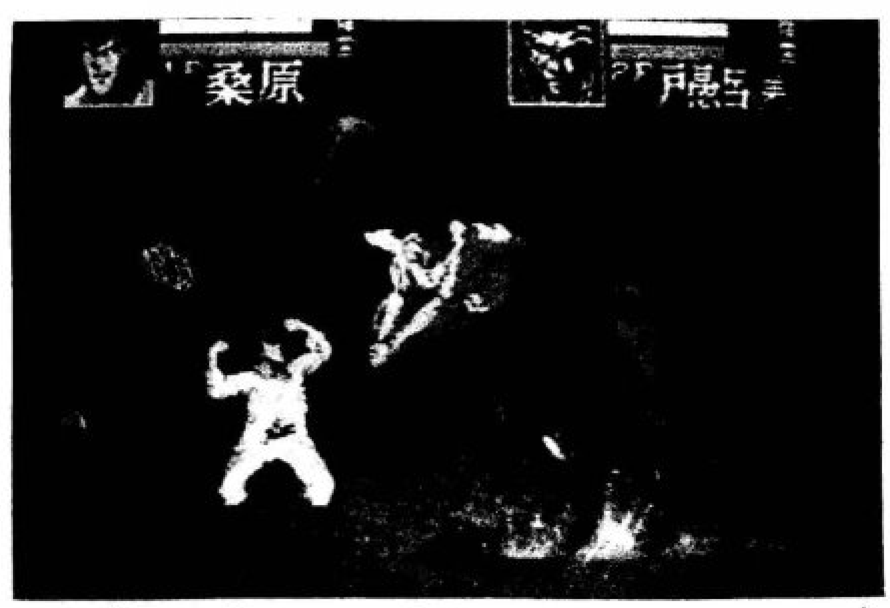
幽灵地狱手 ↓↓+A 或 B 或 C

邪妖幽灵身法 ↓↑+A 或 B 或 C

邪妖幽灵身体 A+B

超必杀技：

2880° 超级幽灵神剑回旋 →↓→↓+A



户愚吕(弟) 100%力量

简介：在 50 年前的暗黑武术会上取胜后，满足了愿望转身变成了妖怪，具有控制肌肉的能力，一心一意想找高手对决，败于幽助后选择了到冥狱界折磨一万次的道路。

必杀技：

100%力量冲击 ↓↘→+A 或 B

(A 为下钩拳，B 为上钩拳)

100%力量空中大爆落 (空中)↓↓+A 或 B

指弹 ↓↓+A 或 B

爆肉钢体 A+B

(本游戏中唯一的无敌技)

超必杀技：

120%力量超级爆力冲击 ↓→↓+A

树

简介：具有能够自由移动空间的"影子之手"能力的妖怪，把生活在奇异空间下的下等妖怪作为仆人，是数量很少的一个种族，协助仙水忍一起打开魔界与人界的隧道。

必杀技：

影子之手 ↓↓+A 或 B 或 C

(可控制影子之手，移至对手处按 A 为攻击，移至自己处按 B 为加体力，按 C 影子之手消失)

无影腿 ↓↘→+A 或 B

☆ 无影身法 ↓↑+A 或 B 或 C

空中爆裂腿 (空中)↓↓+A 或 B

超必杀技：

异次元时空暂停 ↓+AB

仙水 忍



简介：原是灵界侦察员，变坏后知道自己即将死亡，准备打通魔界与人界的隧道，目的是死在魔界，最终被幽助打败(?)，可还是达到了目的。

必杀技：

上段裂蹴红球波 ↓↘→+B

☆ 下段裂蹴红球波 ↓↘→+A

对空裂蹴红球波 ↓↘→+C

气硬铳 ↓↓+A 或 B

灵光裂蹴拳 A+B

(能将敌人的攻击自动弹回)

超必杀技：

超级踢裂紫炎弹 ↓→↓→+A 或 B

(A 为下段攻击，B 为上段攻击，能控制紫炎弹的走向)

尾声

本游戏人物动作繁多，特别是连续技的运用非常刺激，而且在连续技击中对手的同时灵力会有所增加，幻海及户愚吕(弟)还会有空擒，当你用最难程序打通之后，可观看电脑的连续技演示。最后再说一句：佳作当前，不容忽视！

责任编辑/PINSER







梦幻模拟战

IMAGE FIGHT

类型 SLG	机种 MD	厂商 SEGA	容量 4M

文/李波

梦幻模拟战是 MD 游戏中不可多得的 SLG 精品，其制作精细、场面宏大、规则复杂、情节奇幻，使得很多朋友都对它爱不释手。但由于难度较大，有不少玩者常常不得要领，因此笔者撰文以方便诸玩友攻关。



游戏是以武将及其部队配合作战的形式进行的。版面中通常分为自军、友军和敌军，只有自军是由游戏者用指令控制的。当机控的武将行动时可以按住 B 键使这一过程加快速度。武将和部队的 HP 均设定为 10，若武将受伤可以用治疗指令回复体力。部队受伤时只要靠在该部队主将身旁，便可以顺利回复兵力。

登场武将全都拥有强大的精神力，他们的周围都有着一定范围的结界。一支部队若在其将领的结界内作战，力量就会得到加强；反之若冲出结界即处于无领导状态，战斗时会十分不利。此外一位武将手下兵士再多，若本人被打倒也会造成部队全灭的后果。以上情况是敌我双方通用的准则，玩时一定要多加注意。

本游戏中的主人公们有着各种职业，当积累了一定经验值还可以转职成为不同职业的更强武将。而随所转职业不同，所带的部队也不同，等级越高，可以带领的兵种越多。

每天开始前会出现三项指令，第一是在上次战斗所剩下的 P 值范围内给武将配备部队，每人最多可带八队士兵，所有部队都有相适及相克性。针对敌军士兵选派兵种是一个重要课题。基本上弓兵克骑兵、骑兵克枪兵、枪兵克弓兵，而根据不同的地形会有不同的作战效果出现，比如人鱼士兵适合水战，弓兵适合丛林战等。

第二项指令是宝物分配アイラム，宝物随剧情推进会陆续得到，全剧中有机会得到的宝物计有：宝剑（攻＋2），盾（防＋4），魔杖（攻＋2），十字架（防＋2），回复魔法（面积×2），魔之斧（攻＋8、防－10），念力护符（防＋2、结界面积×4），绿色宝珠（MP 消耗×1/2），圣剑（攻＋4、防＋4），龙之剑（只限在第十六关发现及使用攻＋5、防＋3）。有些宝物是特定的，若分配不当就起不了作用。

当兵士及宝物设定结束，就可以用选项スター卜（START）开始作战了（此时要先在地图上设定各武将的位置）。

作战时的指令介绍：

武将的指令，移动：武将本人移动。



攻击：对相邻的敌军或敌将作攻击，若移动至敌人身边停下时会自动选择攻击目标，这时把光标移回武将身上则为待机。



魔法：只有具备MP的武将会使用，分为攻击系和回复系两种，回复系可以帮助他人回复。

治疗：对自己进行治疗，治疗一次回复三格。

指令：一天的指令结束时，武将的部队若没有游戏者的指令则按指令行动。分为四项：

①移动：士兵追随武将移动，通常都会不紧不松地采用战斗队形。

②防御：部队密集队形，围在武将身边。

③攻击：部队向敌军作主动攻击。

④手动：当没有指令时停在原地不动。

部队的指令只有移动和攻击两项。

游戏中按START可以从调出功能菜单，共七项指令：

①战略终了：自军布置结束，进入友军及敌军行动。

②全体地图：可显示自军与敌军的位置。

③胜利条件：完成条件即可过版。

④半自动：由CPU替你做一次行动。

⑤游戏速度：速度设定(快、慢)。

⑥BGM：音乐设定(有天)。

⑦中断：存贮进度。选项有YES和NO，选NO时回到标题画面，但已记录可以CONTNTE。

剧情篇

一、燃烧的王城

那是一个战乱的年代，野心勃勃的达鲁斯帝国皇帝提欧斯为了得到传说中的圣剑，“兰古利莎”而派兵攻打巴鲁达城。游戏的主角雷顿，一位年轻的皇族武将，和他的朋友经验丰富的骑士瓦尔柯夫一起参加了巴鲁达城的保卫战。

胜利条件：雷顿从城中脱出。

这是一场形势极其不利的战斗，敌方武将的等级高得吓人，想要把敌军全灭几乎是不可能的，当然，根据胜利条件雷顿只要向画面上方边缘移动就可以过版。不过笔者建议：让他先去战斗提高级别(瓦尔柯夫已到极限无需锻炼)。此外不必替那几位机控的友军武将担心，因为本关有一项特殊设定，即除了国王之外，海将军卡伦斯、魔导士捷西卡和女将军那姆就算被打倒，在以后的剧情中仍会出现。(但要注意这种情况仅限于本关，其余各关内若友军或自军武将被打倒均被视为死亡!)

二、到萨尔拉斯去

雷顿和瓦尔柯夫从巴鲁达逃脱出后决定前往萨尔拉斯城。途中遇到少女克里丝，她会回复系魔法，但手下兵士非常弱。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

这一版的关键是跟上克里丝的移动速度，别让她一个人冲得太远。用瓦尔柯夫的骑兵作战会十分奏效。

三、萨尔拉斯城之战

雷顿到达萨尔拉斯与守将萨恩会合，此时帝国军随后攻入了城中。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

本关仍要注意保护机控的友军，此外多让雷顿提高经验值。

四、幽灵出没的恐怖丛林

雷顿在萨尔拉斯之战取胜后，与原巴鲁达城的守将那姆会合，并决定去夺回巴鲁达城，为了隐藏行踪，要从幽灵丛林通过。



胜利条件：在丛林中坚持十天。

此版面可以不给雷顿及那姆派兵，因为枪兵对幽灵实在太吃亏，只有瓦尔柯夫的强大骑兵可以与幽灵对抗。另外五天后克里丝和萨恩会带兵来援助，克里丝的步兵虽弱小却正是幽灵的克星。

五、帝国军神

雷顿向巴鲁达继续前进，但帝国军队在军神兰斯的率领下挡住主角们的去路。兰斯虽然年轻英俊，却是一个真正的强敌。

胜利条件：打倒兰斯，全歼敌军。

本关应当以逸待劳，守住山口诱敌深入，然后集中向敌人攻击。充分利用不同兵种互相克制的食物键会对作战很有帮助。当兰斯落败时他会使出最后一击杀死瓦尔柯夫。因此本关胜利的代价是巨大的。

六、收复巴鲁达城

失去瓦尔柯夫的雷顿带着悲痛来到了巴鲁达城，率领克里丝、那姆和萨恩对城中敌军发动进攻。

胜利条件：消灭城中的敌方首脑。

这版没有什么特殊之处，只要冷静判断，果断决定即可获胜。布署时有六个位置，要注意部队的分配。

七、救援！守城的勇士

雷顿收复巴鲁达城之后，魔导士捷西卡和海将军卡伦斯也加入到阵营中，他们已经做好了准备向帝国首都达鲁斯进攻。但在这之前要先去营救安塞鲁城的阿鲁巴多将军，那里正遭受帝国军的进攻。

胜利条件：消灭敌方攻城主将，并让阿鲁巴多活下来。

极艰苦的一关：由于阿鲁巴多是机控，不知何时会被打倒，所以要尽快向城池冲刺。如果耽搁时间太长而阿鲁巴多侥幸未死，你会看到复出的帝国军神兰斯再次率兵出现。

八、乘胜追击

帝国军攻城失利，开始撤退。雷顿率大军随后掩杀，阿鲁巴多也加入了同盟行列。

胜利条件：全歼敌军。

以优势兵力追击敌人不是难事，唯一要注意的是帝国军神五六天后会随后赶到，所以要抓紧时间作战。

九、激流中的战斗

雷顿向达鲁斯前进，帝国军在奥克斯河对岸布阵，阻止雷顿的前进。

胜利条件：全歼敌军

战斗时会惊动河里的水怪，它们为维护自己的水域而战，不管对方是谁都会攻击。这里不要急着进攻，等敌人与水怪两败俱伤再出动。注意军神兰斯在这里仍有可能出现参战。

十、最后一道防线

达鲁斯已经不远了，前面是敌人最后的基地，攻克这里，向胜利前进吧。

胜利条件：全歼敌方守军

唯一要提醒的是会有敌人援军在下方出现，此后军强一些为好。

十一、达鲁斯的激战

雷顿冲破重重防线，终于到了达鲁斯城下，此时又增加了一名优秀武将普金古。

胜利条件：雷顿攻至城池中心。

帝国军神兰斯会在左下方出现来援，把他击败后他会降伏然后离去。要小心再过几天，会有两队很强的飞龙出现。

十二、皇宫中的混战

在皇宫中为打倒提欧斯，夺回圣剑而战。

胜利条件：消灭皇帝提欧斯。

从战斗开始，我军即被分割成两大块。敌人的弓兵集团军从四面围攻而来，战斗极为艰苦。要取胜必须以快速机动冲进敌阵，杀死主将，这样其军团也会随之消失。

十三、邪恶妖龙

回师途中，发现了被变成石像的兰斯及其军队。原来这一带生存着能令人石化的妖龙。为救出兰斯而战吧！



胜利条件：全歼敌人。本关应派骑兵攻击妖龙，另外用步兵去对付幽灵。要取胜是十分容易的。

十四、呼啸的狼群

雷顿在途中的村落除去一只人狼，却引来了大队人狼的袭击。

胜利条件：全歼敌军。

本关尽量多派骑兵，并且不要急于杀死头目，多打几仗提高等级。

十五、火神对龙神

雷顿率军前往传说中的圣魔之地，途中圣剑忽然失去了光芒。

胜利条件：找到火神对付龙神，并从龙族手上营救三位友军武将。

本关只能出阵四人，首先要派出一位进化至飞鸟骑士的武将，其余三人尽量选用强者。让飞鸟骑士向上方飞行，消灭敌军解开火神的封印，请他去对抗巨龙，可以用攻击魔法协助火神作战。

十六、黑暗峡谷

雷顿由救出的武将口中得知，妖神尼可利斯的存在及其计划使魔王复活的情报。于是他带兵前往黑暗峡谷。

胜利条件：全歼敌军。

本关无需多派兵士，只要在左方派出一队步兵团去对付幽灵团，右方让武将们在山口一夫当关即可顺利歼敌。

十七、妖龙军团

正义之师在瓦鲁西利亚城郊与妖龙军团遭遇，再次展开恐怖的激战。

胜利条件：全歼敌军。

这一版需要大量的弓兵，在原地等待飞龙军团冲过来送死。然后再向上方去消灭整个龙军团。

十八、瓦鲁西利亚攻防

雷顿率兵攻向瓦鲁西利亚城，城中有重兵防卫，妖怪成群。

胜利条件：消灭敌主将。

本关若不想练级的话，直接让飞鸟骑士飞入城墙去攻击首脑即可取胜。

十九、魔城

妖神尼可利斯在魔城中布下重兵要打败雷顿的正义之师。武将们毫不畏惧，冲入城中，而兰斯在此前认为他的战斗已结束而离开了。

胜利条件：消灭尼可利斯。

如果兰斯离去后仍有其他飞鸟骑士就会十分方便：让飞行部队在尼可利斯妖力不及处停留，第二天便可打倒他。否则就只有与敌人进行白兵战。要小心一点，尼可利斯的妖术能使你的兵士自相残杀，千万别被他击中。

二十、黑暗的封印

最后的战斗来到了，在黑暗神殿中有大批敌军守卫着魔王的封印，能否拯救世界在此一搏。

胜利条件：全歼敌部队并打倒魔王卡欧斯。

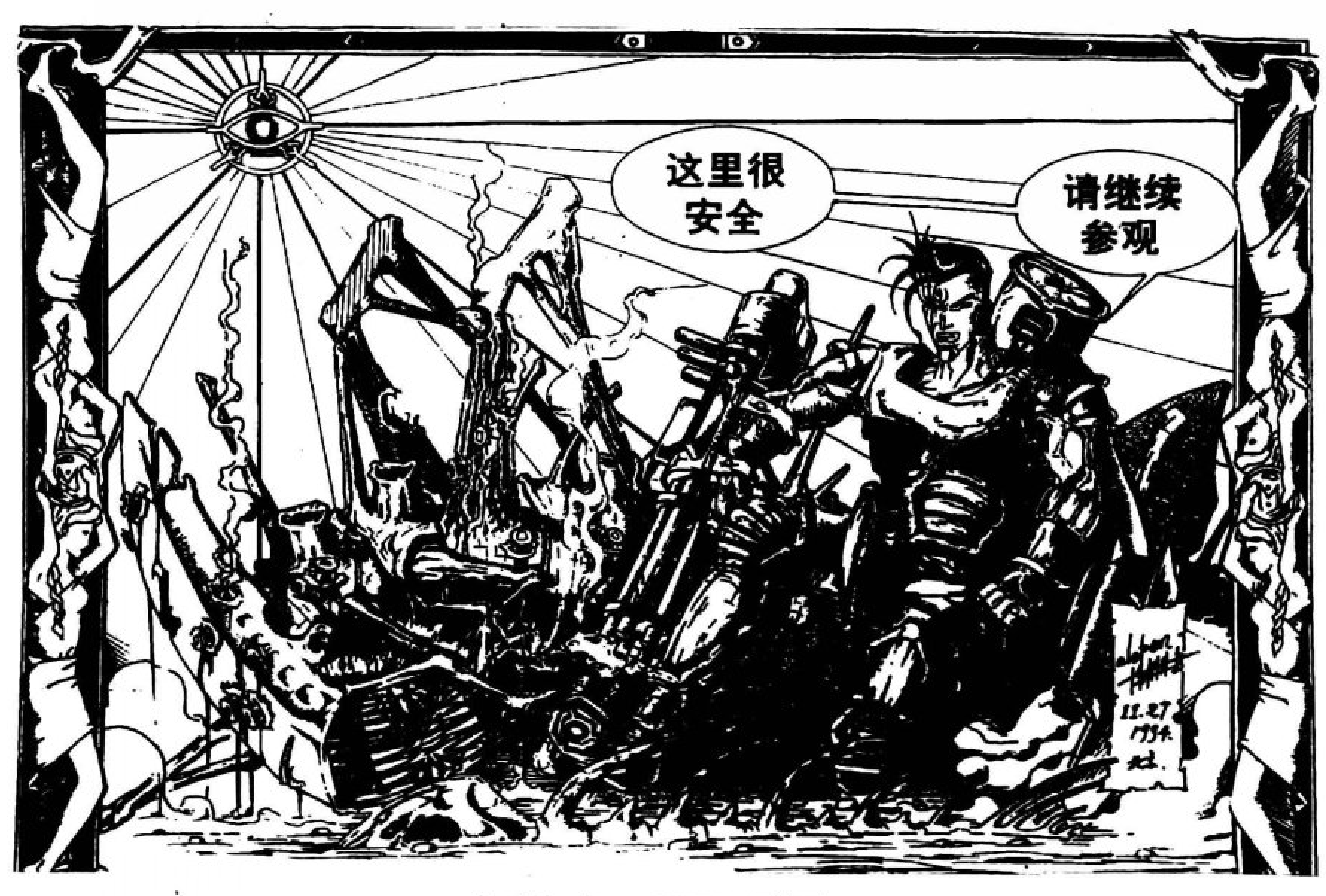
尽量多派最强的兵士出战，打倒守卫封印的敌将后大魔王就会复活。尽量不要让他有施展法术的机会，用小兵去引开他身边的火鸟，然后配合魔法袭击用武将围攻即可消灭它！

战斗结束了，世界又回到了和平之中。

大家向雷顿祝贺时，雷顿心中想到的却是去世的朋友瓦尔柯夫……

责任编辑/K.S

电子游戏节目十年



文/小南　题图/谢鹏

1

梦回八三

一、史前期(83年以前)

好象是文天祥说过，一部十七史，从何处说起？电子游戏十年来，节目近2000个，从何处说起？思来想去，还是从头说起。

家用游戏机因日本任天堂而火遍天下。但饮水不忘掘井人，说起开山老祖，却不是小日本，而是山姆大叔。70年代后期，美国设计的"雅达利"系列游戏机，利用苹果机的功能，制成了一系列游戏节目。由于内存量只有4K，故游戏情节十分简单，游戏类型也十分单纯。多为攻击、追逐、躲闪等动作类和射击类，较流行的有"运河大战"，"潜艇救援"，"警察抓小偷"，"打凤凰"等。这些丑小鸭虽然幼稚，弱小，但具备了游戏的基本功能和雏形，厥功不可没。直到1983年任天堂游戏机问世，雅达利的丧钟敲响了。任天堂卡的最小容量是24K BYTE，是雅达利的6倍。目前最大容量达640K BYTE，是雅达利的几百倍。它的内容更丰富，形象更生动，图象更清晰，背景更复杂，音乐更动听。可以说任天堂游戏机的出现在游戏者面展开了一个前所未有的神奇世界，使游戏者目瞪口呆，神魂颠倒，哇哇大叫，转瞬间风靡全球。

二、动作游戏时代

为了让读者对83—86年这四年间的游戏节目有一个大致的了解，我们先列出这期间的大事记及发展特点，再介绍游戏获奖情况。

1. 大事记

A. 八三年

83年7月15日，以生产扑克牌起家的任天堂推出家用游戏机(FC)，同时发卖FC第一盘游戏卡“大金刚”和“大力水手”。

83年9月，“水管一代”开始销售。在这部游戏中可以看到红透半边天的马里奥的影子。

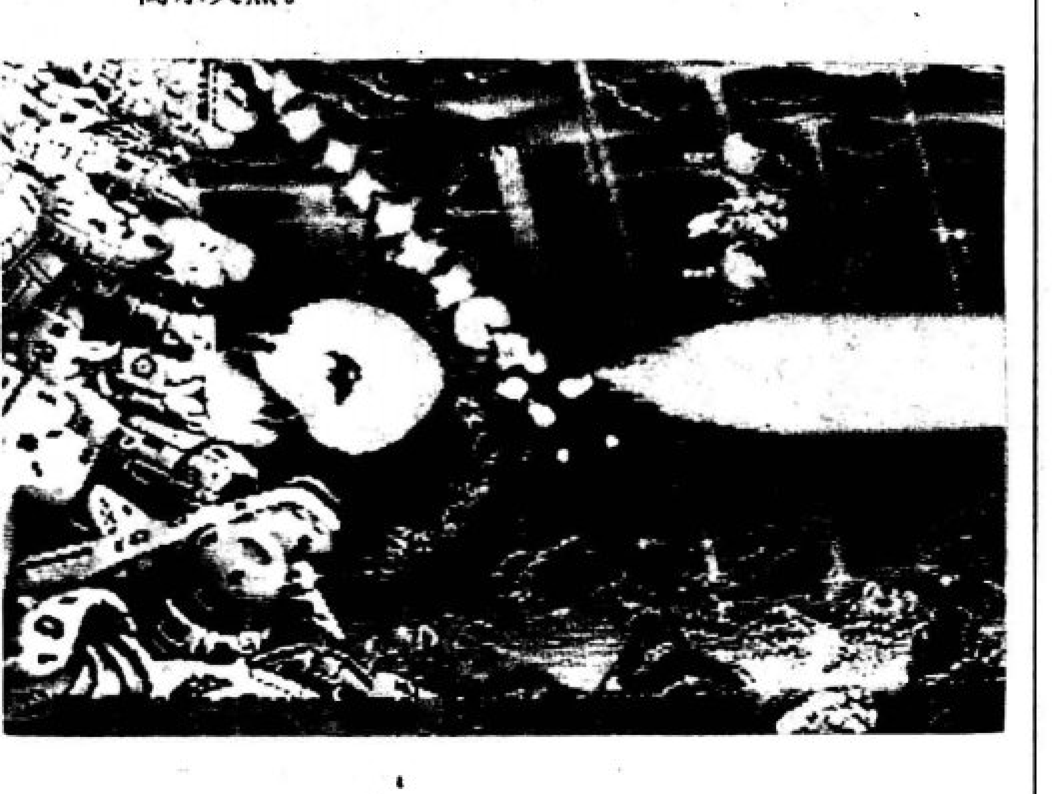
83年11月，“英语游戏”开始销售，这是电子游戏机与教育结合的最初尝试。

83年冬天，日本人喜爱的“垒球”、“网球”发卖，这是最早的体育类游戏。

B. 八四年

春天，与FC配套的光线枪及枪卡“打鸭子”开始销售。陆续上市的还有“射击”和美国西部牛仔背景的“神枪手”。

春天，“高尔夫球”发卖，当时很受欢迎，引发起一阵高尔夫热。



射击游戏火爆，激烈，多年来在游戏软件中有自己不可动摇的地位。

夏秋之际，后来非常知名的HUDSON和NAMCO公司开始制做游戏。这是任天堂之外最早加入制作FC游戏的厂家。秋，“小精灵”(吃豆)发卖。

冬天，“铁板阵”及“火凤凰”开始销售。这是较早的射击类游戏，引起游戏者浓厚的兴趣。从此，射击游戏长盛不衰，成为一大游戏类型。

C. 八五年

春天，TAITO及KONAMI公司正式加入游戏市场。

春天，“功夫”发卖。该节目是典型的武术打斗。主人公与黑道中六位高手对阵，即有徒手功夫，又有器械，并有组合键组合的绝技，开对战型游戏的先河。后来的“街霸”，“饿狼传说”都是该类节目的精品。

• 夏天，“奥运第二集”发卖。

• 夏天，“DOOR DOOR”发卖。

• 夏天，“巴比伦塔”发卖。这是个动作类游戏，但已经含有很强的RPG因素，内容是典型的英雄救美人。

• 9月13日，“超级马里奥”经过精心策划隆重推出。

• 冬天，低价格的FC磁碟机推出。

• 冬天，“赛尔达的传说”销售。

D. 八六年

• 春天，“村雨城之谜”发卖。

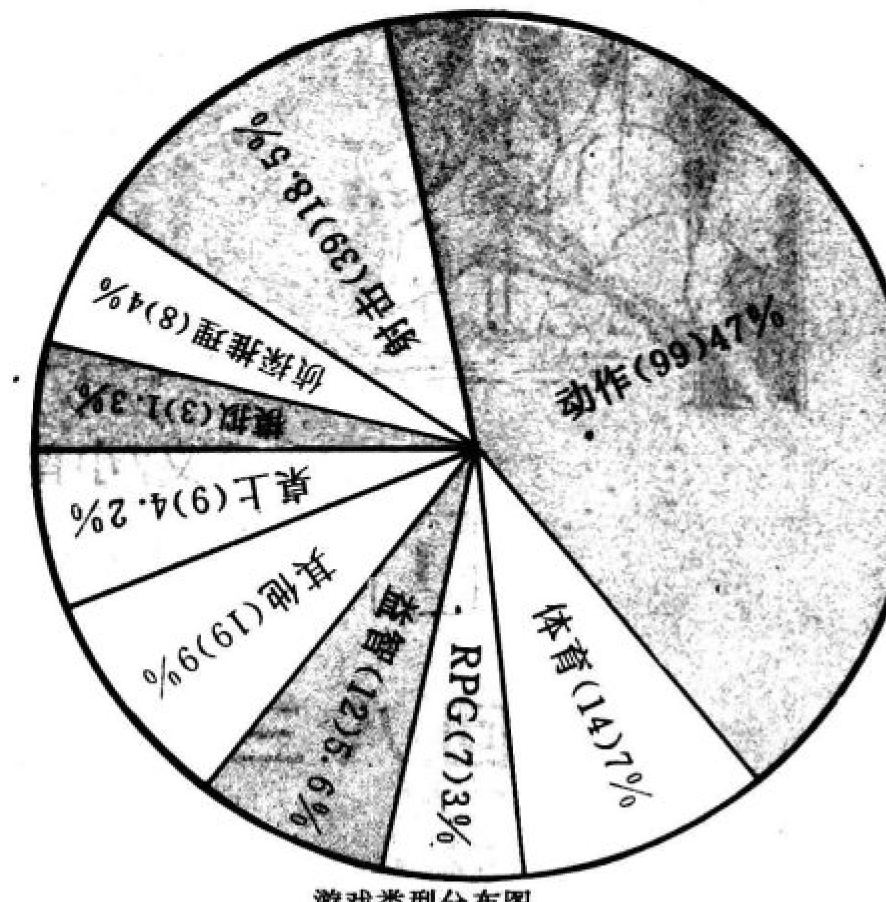
• 5月27日，RPG游戏的典范“勇者斗恶龙”开始销售。

• 夏天，“所罗门之匙”发卖，益智类游戏开始引起人们的兴趣。

• NAMCO公司的“天空小子”发卖。该节目三次列销售排名第七位，是不错的成绩。

• 秋天，a.“恶魔城”发卖。

b. 也是NAMCO制作的“超级铁板阵”发卖。销售排名2次名列第二，与KONAMI公司的“宇宙战机”(沙罗曼蛇一代)7次排名第三并列射击双雄。



游戏类型分布图

• 12月26日，根据同名电影改编的《时空旅人》(容量达1M+64K)结束了日益繁荣的86年。

2. 83年至86年四年间共推出游戏211部，平均每年50部。其中83年9部，84年20部，85年69部，86年113部。可以从中看出游戏业的迅猛发展。

3. 这四年间，游戏的类型大致都已具备，虽然有些还不够成熟和完善，有些还在萌芽状态，有待于名作的

推出。象模拟仿真类，只有“宇宙的起源”等三部，制作的还很粗糙，简单。而1988年则推出20部。其中较知名的如“银河英雄传说”、“三国志”、“大战略”、“信长野望”、“半熟英雄”等都引起相等轰动，并被改编到SFC(超级任天堂)上。其他象教育游戏有“英语游戏”、“算术游戏”1—6年级，还有手工编织教程等，显然是看好中小学和社会教育的广大市场而做的一种尝试，但反应寥寥。至87年以后便归于消歇。光线枪推出时做了广泛的宣传，游戏者期望值甚高。但游戏太简单，与实战差距太大，逐渐被淘汰。

83年至86年动作类游戏共99部，占全部游戏的47%。这是动作类游戏的全盛时期，黄金时代，故83至86年被称为动作游戏时代。

动作游戏受欢迎有三个主要原因：

A：游戏进行速度较好，不快不慢，不长不短。

B：动作丰富，跑动、打斗、跳跃都等很吸引人。

C：难度适中，只要坚持不懈就能一点点前进。

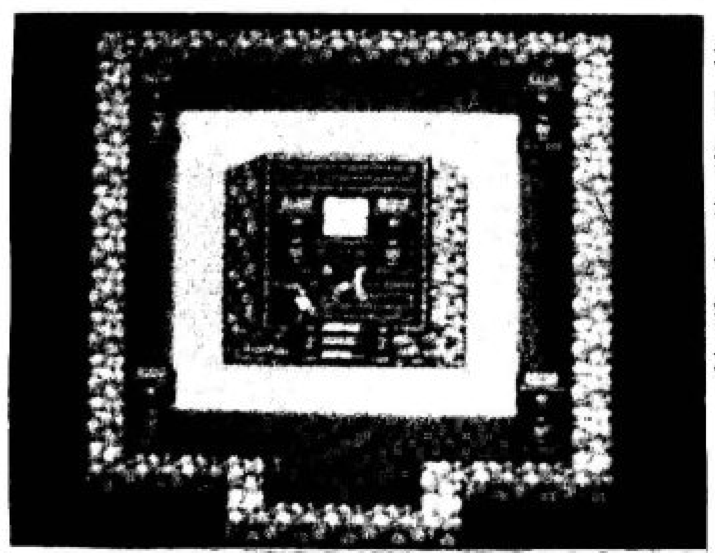
4. 83—86年有10部游戏被评为十佳游戏。其中动作游戏5部，RPG2部，射击游戏1部，益智类1部，体育游戏1部。需要说明的是，十佳评奖反映了专家的看法，同时尽可能多的照顾各种游戏类别，因此在销量和认知度上不一定名列前茅。

(一)赛达尔的传说　86年2月21日任天堂制作RPG

主人公林可为了发现隐藏的宝藏和武器以打败大魔王戈诺。地图是16×8画面，不太大但非常准确地构成地形。地下有九个非常幽深而复杂的迷宫，在隐蔽处可以爆破墙壁，推动岩石以发现入口。这是家用游戏机最早的RPG，一推出便受到推崇并获得多项大奖，被称为RPG的“不朽名作”。91年被移植到超级任天堂和GAME BOY。销售量最高第6位，入围12次。认知度最高第2位，入围26次，是了不起的成绩。

(二)恶魔城　86年9月26日KONAME制作动作类

因“兵蜂”、“七宝奇谋”、“宇宙战机”连续受到好评而欢欣鼓舞的KONAMI公司又因“恶魔城”中宝物的使用受到游戏杂志很高的评价。游戏分六关，每关3个阶段，每关可以接续。所以很适合初学者玩。它叙述了一个虚构的魔怪冒险的故事，其中的魔怪都是人们耳熟能详并存在于想象中的，如“吸血蝙蝠”、“大鹫”、“白色骷髅”、“吸血鬼”等。场景阴森诡秘，梦幻奇倔，给人以很强的感官刺激。87年推出第二集“咒之封印”，89年推出“恶魔城三代”。每集越作越精彩，可惜的是物换星移，进入十佳也越来越难。“恶魔城”销售量最高第2位，入围5次。知名度最高第2位，入围6次。



这就是日本闯关族乘夜排队的“勇者斗恶龙”，什么时候能汉化，真是功德无量。

(三)“勇者斗恶龙”　1986年5月27日，爱尼克斯制作RPG

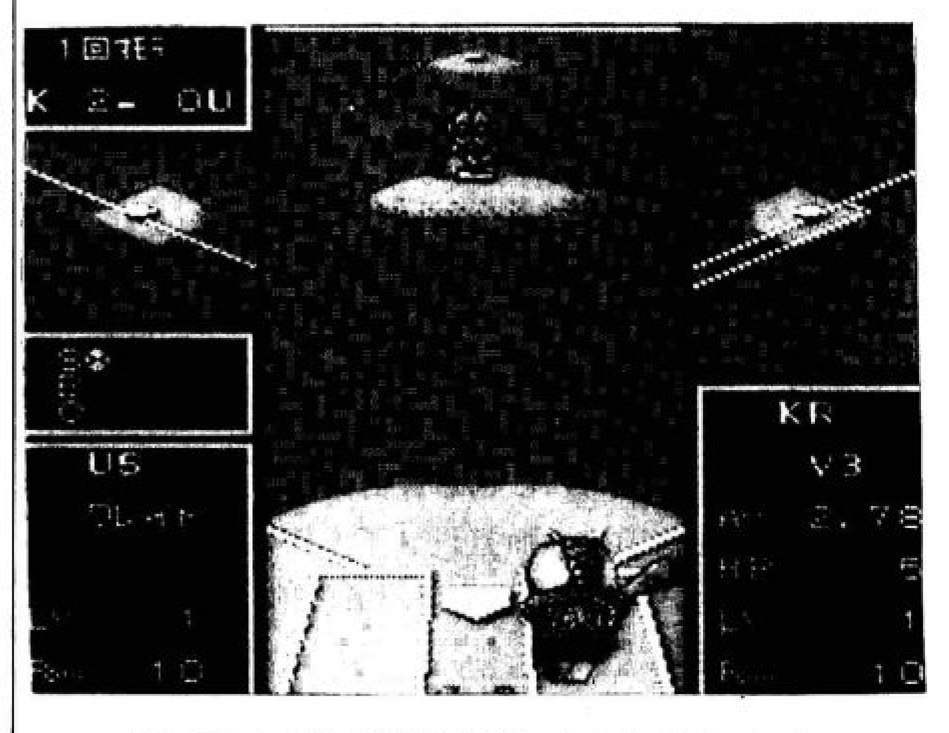
“勇者斗恶龙”可以说是日本最著名的游戏系列，到现在已推出第五代。由著名广告撰稿人崛井雄二设计，人物设计是鸟山明(七龙珠、阿拉蕾漫画的作者)。该游戏一推出便掀起一阵社会热潮，抢购风起，甚至秉夜排队，因而被称为“勇者”现象。

“勇者”没有特别难解的谜和场景，因此初学者也可以高高兴兴地玩。

销售量最高第2位，入围6次；认知度最高第1位，入围15次。

(四)超级马里奥　1986年9月13日，任天堂制作动作类

马里奥这个穿着工装服，留着小胡子的铁管工，目前是世界知名的人物。它为任天堂赚了大约四亿美元，可谓“金不换”。据说马里奥的创意者就是任天堂的老板山内溥。“马里奥”中有很多秘密的通道，岐路很多，所以可以玩很多次，这是这个游戏吸引人的地方。销售量最高第1位，入围31次；认知度最高第5位，入围11次。86年推出“超级马里奥Ⅱ”，88年“超级马里奥Ⅳ”代，89年移植到Game boy(手掌机)，90年移植到超级任天堂。



日本至少出过十几种棒球游戏，都卖得特火。在中国，哼，可能一盘也卖不出。



瞧，多勇猛、精彩、刺激！运动游戏自有它迷人之处。

值得注意的是，“超级马里奥”在日、美等国极受喜爱，但在中国则反应平平。相反，在中国大出风头，人手一卡的“魂斗罗”在日本评价一般，不入流，什么原因呢？

（五）职业棒球　1986 年 12 月 10 日，NAMCO 制作体育类

棒球是日本人非常喜爱的运动，这盘卡一推出便引起一阵狂热，被称为“棒球游戏的不朽名作”。出场共 10 个球队，单人和双人对战都可以。销售量最高第 1 位，入围 26 次；认知度最高第 2 位，入围 30 次。受这个卡成功的刺激，以后年年有职业棒球推出。如“超人棒球”“燃烧棒球”“棒球天国”等，而且容量越做越大。

（六）洛依德　86 年 8 月 6 日任天堂制作动作类

这是一个典型的动作游戏，未知的危险生命体模特鲁易德被宇宙海贼掠走，银河联邦警察萨姆斯为了消灭全部海贼，只身闯入惑星要塞兹别斯，庞大的地图和令人生畏的画面给人印象很深。该游戏销售量最高第 3 位，入围 6 次；认知度最高第 1 位，入围 6 次。

（七）所罗门之匙　1986 年 7 月 30 日 TECMO 制作益智类

这是一部动作和益智类因素融合较好的游戏。所罗门的钥匙具有封印恶魔的魔力，搞魔术的少年塔纳为了寻找所罗门之匙，要利用火球和换石术击败恶魔。全部共 50 版，每版都是精心设计、构思好的画面，不动脑筋就无法前进。而且设计了 GDV 的游戏偏关值，可以用来评价游戏者的能力。92 年推出二代。

销售量最高 21 位，入围 1 次；认知度最高第 10 位，入围 3 次。“所罗门之匙”入围十佳，因素之一可能是尽可能照顾游戏类型吧！

（八）超级马里奥 Ⅱ　1986 年 6 月 3 日任天堂制作动作类

“超级马里奥”Ⅰ代推出后九个月，精神十足时又乘胜推出Ⅱ代，基本体系与Ⅰ代相同，但难题秘技，隐蔽的关增加了。Ⅱ代被认为是马里奥系列中最难的一部。跟Ⅰ代不同的是可以选择人物，用户在游戏开始前，应决定要选择马里奥还是路易。路易比马里奥飞得高，但有加速难，不易制动的缺点。销售量最高第 1 位，入围 15 次，认知度最高第 1 位，入围 11 次。89 年移植到 Game Boy、90 年超级任天堂(SFC)

（九）银河号　1986 年 11 月 28 日 PONY CANYON 制作射击类

这是一部打破以往游戏常规的超激烈射击游戏。闪电式的涡旋速度和覆盖画面的敌机使游戏者惊心动魄。第一次在家用机上搭配根据发射弹数和命中率、敌机强度变化的了 A1 功能，共 12 关。

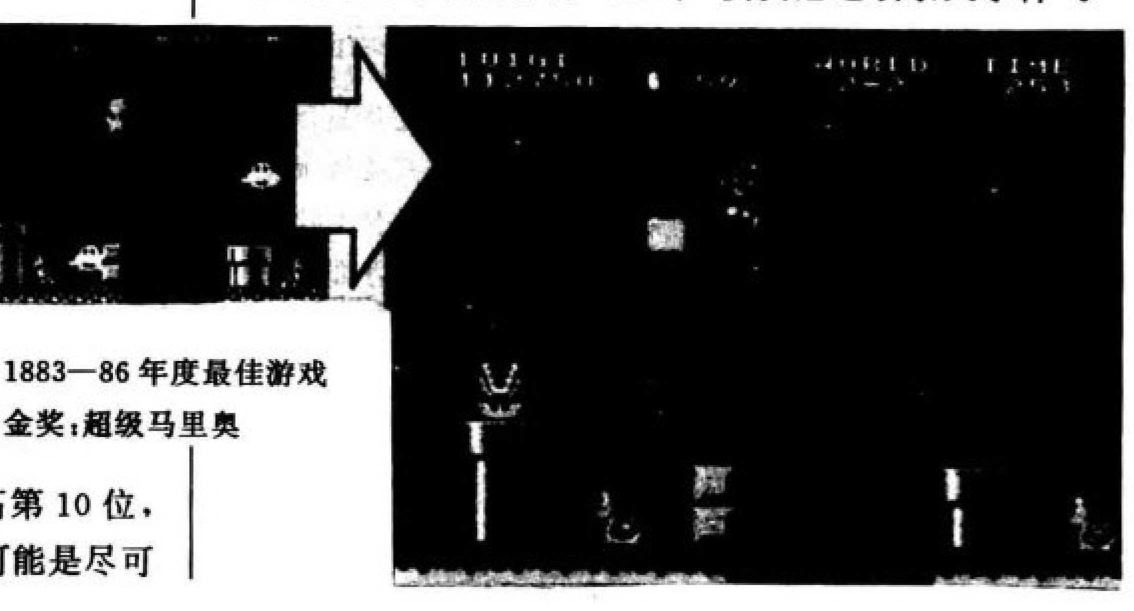
销售量高 16 位，入围 1 次，认知度最高 18 次位，入围 1 次。

射击类是游戏的大户，只评上一位十佳，且要叨陪末座有点丢面子。但射击游戏的水平比较整齐，游戏者喜欢玩玩，一般说销路不会太坏，风险不大，所以厂家还是抢着上。

（十）“港口镇连续杀人事件”　1985 年 11 月 29 日爱尼克斯制作，侦探推理

这是根据一部同名小说改编的游戏，首次正式引入侦探推理情节。主人公为一侦探，风尘仆仆地去各地追查多起杀人事件的真相。因在游戏中输入了指令选择方式而受到很高的评价，到现在仍是侦探推理游戏中销量最高的。该游戏的设计者是大名鼎鼎地崛井雄二（“勇者斗恶龙”的制作者）。爱尼克斯公司也是双喜临门。

受这部游戏的影响，日本“杀人事件”层出不穷。86 年“密西西比杀人事件”，87 年“北海道连续杀人事件”“京都龙之寺杀人事件”，88年“横滨港连续杀人事件”。



1883—86 年度最佳游戏
金奖：超级马里奥

根据福尔摩斯故事改编的“雾都伦敦杀人事件”，89 年“京都花之密室杀人事件”，“兰色车厢杀人事件”，90 年“特快列车谋杀案”……

中国一起“杀人事件”也未发生！幸乎！悲乎！

5. 最佳游戏金奖及各单项奖：

超级马里奥勇夺金奖

A：83 年至 86 年度最佳游戏金奖是一项万众瞩目的盛事。也是游戏节目的最高奖。它不仅涉及游戏厂家的声誉，而且直接关系该游戏的销路，所以竞争非常激烈。经过与“勇者斗恶龙”几乎是势均力敌的反复较量，“超级马里奥”在公众认知率和销售量的实际成绩上稍稍领先，最终获得 1983 年至 86 年度最佳游戏金奖。纯趣味游戏“赛尔达传说”也是强有力的竞争者之一。

B：获各单项奖的游戏是：

- 动作类奖：“恶魔城”
- RPG 奖：“勇者斗恶龙”
- 模拟仿真奖：“宇宙的起源”
- 益智类奖：“拼画”
- 教育类奖：“英语游戏”
- 剧本奖：“赛尔达的传说”
- 画面奖：“恶魔城”
- 题材奖：“超级马里奥”
- 演出奖：“新爆破”
- 策划奖：“高桥名人的冒险岛”
- 人物设计奖：“勇者斗恶龙”
- 移植奖：“铁板阵”
- 长期畅销奖：“超级马里奥”

2

走向成熟·1987

一、RPG 独领风骚

1. 大飞跃—1 年 190 部游戏

经过 83—86 年四年间的不断积累和奋斗，1987 年是电子游戏业走向成熟的年代，共生产了 190 部游戏，几乎相当于前四年的总和。以类别分，动作游戏 82 部，仍旧保持着超级大国的地位，远远多于其他游戏类型。故有些评论家认为 87 年是动作游戏的全盛时期，其代表作是《梦工厂》。RPG23 部，由上届倒数第二一跃为亚军，可见势头之迅猛。其代表作是《勇者斗恶龙》。体育类 22 部，代表作是《高尔夫球》，居第三位。射击类由前四年的 39 部降为 13 部，实在有点可怜兮兮的。不过值得骄傲和聊以自慰的是 87 年生产出“梦幻境界”和“沙罗曼蛇”这样高水平的射击名作，足以留芳百世。前次入选十佳的射击游戏《银河号》无论火爆、声效、画面、构思都无法望其项背。事实上 87 年以后生产的射击游戏都没有多少实质性进步，直到出现世嘉和超级任天堂引发的硬件技术革命，射击游戏才有了突破性进展。其他类型依次类推为：桌上类 12 部；侦探推理和益智类同为 9 部；仿真类 6 部；其他 14 部。列表比较如下，我们可以更清楚地看出游戏节目变化发展的大趋势。

	一九八七年 共 190 部			八三—八六年 共 211 部		
游戏类型	数量	比例	名次	数量	比例	名次
动作	82	43%	1	99	47%	1
RPG	23	12%	2	7	3%	7
体育	22	11.5%	3	14	7%	3
射击	13	6.8%	4	39	18.5%	2
桌上	12	6.3%	5	9	4.2%	5
益智	9	5%	7	8	4%	6
侦探推理	9	5%	7	8	4%	6
仿真	6	3%	8	3	1.3%	8
其他	14	7.3%		19	9%	

2. RPG 独领风骚

尽管有些人由于动作游戏在数量上的压倒优势而称 87 年为“动作游戏年”。笔者仍旧以为从游戏上的上升趋势，制作难度，内在质量，发卖数量，用户认知度，尤其是对游戏发展的深运影响和历史贡献而言，勿宁称 87 年为 RPG 年。从十佳游戏评选看，83—86 年度动作游戏占 5 席，RPG 占 2 席。而 87 年度则 RPG 为 4 席，动作类仅插进一只脚。就游戏质量而言，动作游戏虽然多达 80 多个，但挑挑捡捡，传世之作几乎没有。值得提到的只有“绿色兵团”，销售量最高第 4 位，入围 6 次，认知度最高第 6 位，入围 5 次，平均分 7.25 点。这是个难度比较大的游戏，在我国很受欢迎，大概是“老八强”之一吧。“热血硬派”是热血系列的第一弹。由于 TECHNOS 公司的不懈努力，几年内陆续推出“热血格斗传说”等，成为著名的暴力游戏系列。销售量最高第 6 位，入围 7 次，认知度最高 9 位，入围 4 次，平均分 7.00 点。用这样的游戏做 BOSS 主打，显然压不住阵脚。而 RPG 则龙腾虎跃，人强马壮。87年一口气连续推出入选“十佳”的“勇者斗恶龙”，“神

剑除魔传”,“最终幻想”,“桃太郎传说”以及未入选的“女神转生”,(销售量最高第2位,入围7次;认知度最高第3位;入围35次;平均分7.75点。)这些成熟和精心制作的游戏构成了一个优秀的游戏群体,如群山耸峙、千帆竞驶,领导了游戏业发展大趋势。它在游戏史上留下了一行深深的足迹。

RPG之所以成为电子游戏的主流,大致有以下三个原因:

A:人的本性总是喜新厌旧。动作和射击类游戏老是那一套打打杀杀,缺乏创新,使游戏者感到厌倦。RPG这种偏于叙事和内涵较为丰富深刻的游戏样式给电玩迷带来一阵新风。

B:游戏者可以扮演主人公去冒险,争斗并取胜,有很强的参与感和成就感,迎合了日本人勤奋努力,一点一滴坚持不懈取得成功的性格。

C:有些RPG中也包含了动作类和射击类等游戏样式的手段,是一种复合性题材,较好地处理了题材,叙事方式与表现手段之间的矛盾。它保留了战术打击,但更重视战略级的策划和运用,在较高层次展示了电子游戏特有的娱乐功能。

3.“还乡”待来年

顺便说一下,87年以后,因“勇者斗恶龙”系列,“伊苏国”系列,“最终幻想”系列,“神剑除魔传”系列等经典RPG的陆续推出,引发一波又一波的抢购狂潮。财源滚滚,一获千金。相比之下,其他游戏类型则黯然失色,只能“偶尔露峥嵘”。直到1991年由街机移植到任天堂红白机上的“街霸Ⅱ”一举成功,动作游戏军心大振。“格斗三人组”,“街头快打”,“饿狼传说”连续跟进,动作游戏如还乡团卷土重来,与RPG又成抗衡之势,动作游戏迷算是出了一口恶气。

这是后话。

二、大事记

参照人们对87年游戏业的议论话题,按月介绍每月发生的重大事件,既是缕缕回忆,也含诸多怀念之情。

一月:在美国拉斯维加斯举办的家用电器展览会上,任天堂游戏机首次展出,引起轰动。任天堂开始进军美国市场。至93年在海外共销出任天堂红白机3741万台。一年一度的拉斯维加斯家用电器展览会至今仍是重要的国际展览会。任何一家知名的游戏厂商都不会忽视这个知名度很高的橱窗,当然也包括世嘉和任天堂。

二月:《勇者斗恶龙Ⅱ》于月初开始发卖引起连续数月的抢购狂潮,排行榜连占鳌头。奠定了“勇者”系列在游戏软件方面的经典地位。

三月:在全日本举办了游戏机高尔夫球大赛。

四月:任天堂举行记者招待会。社长山内溥宣布:任天堂红白机(FC)在日本的销售已突破1000万台,达到两家一台的普及量。

六月:“北海道连续杀人”隆重发售。这是崛井雄二继“勇者斗恶龙”系列后推出的又一个受欢迎的游戏。

七月:“梦工厂”发售。这个游戏被许多专家评为本年动作类游戏的代表作。

八月:使用3D眼镜的游戏“高速公路”发售。

九月:任天堂游戏史上第一个上、下集游戏“新鬼岛”几乎同时推出。这种上、下集形式是比较罕见。九月九日东京新闻刊载“16位的超级任天堂预定明年底发售”,这是新闻界第一次报导超级任天堂的消息,预定价格2万日元。

十月:任天堂强有力的竞争对手PC-ENGINE诞生。这是电子游戏史上的一个重要里程碑。87年共推出五部游戏,几乎全部是HUDSON制作的。

十一月:免费试玩新作游戏展示会在东京举办,盛况空前。任天堂山内社长说,由于16位超级任天堂即将问世,考虑回收任天堂的旧机种。

十二月:闯关族梦寐以求的“神剑除魔传”发售,它在RPG史上有不可动摇的地位。

三、十佳游戏

十佳节目是多种不同游戏类别的代表作,从一斑可窥全豹。87年十佳游戏中,RPG4个、桌上类2个、动作类,射击类,体育类,侦探推理类各一个。除了下面要逐一介绍的这十个游戏外,象“87年职业棒球”,“新鬼岛”,“梦工厂”,等都有人推崇,更不用说“沙罗曼蛇”,“女神转生”这样的经典名作。它们的落选实在令人遗憾。

1. 勇者斗恶龙Ⅱ,87年1月26日,爱尼克斯制作 RPG

崛井雄二制作,鸟山明绘画的指令选择型的正统



RPG第二弹。为了阻止哈刚可怕的野心，罗多的勇敢的子孙们走上了长期的冒险道路。首次引入伙伴选择，主人公可以选择同样继承罗多血统的两个伙伴，并且齐心协力地完成冒险。3个人都有鲜明的个性，并且增加了战略选择的可能性。地图大小是前作的4倍，谜题增多，整个游戏难度上升。发售日购者如潮，不断爆发新的销售记录。销售量连续37周名列第1，认知度74周名列第1，平均分9.55点。这一系列纪录都是空前的。

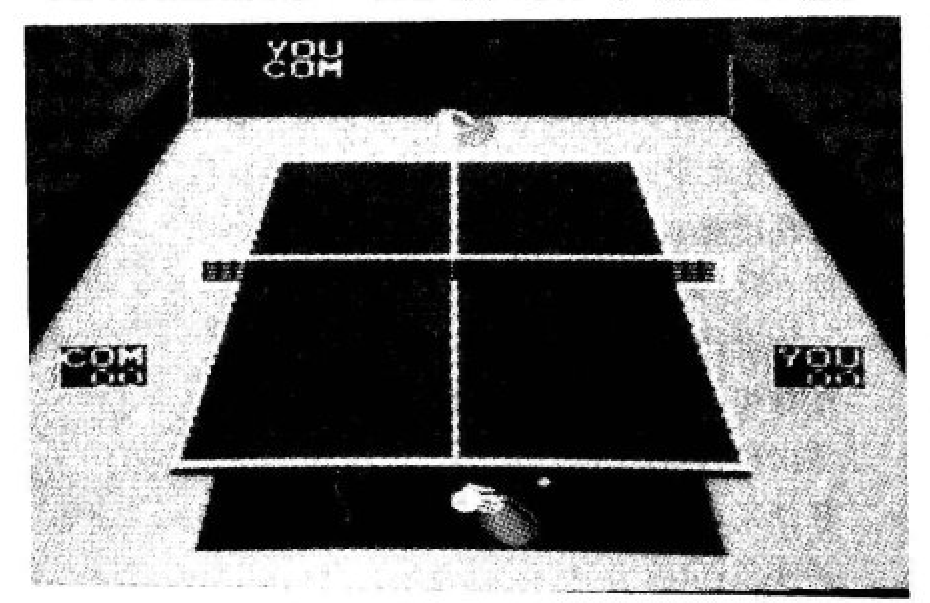
2. 林可的冒险，87年1月14日，任天堂制作动作类

这是87年唯一入选的动作游戏，可以看成是受欢迎的"赛尔达传说"的续作，不过由RPG改为动作类。在"赛尔达传说"中被打倒的大魔王戈诺在数年后的某一时期复活。赛尔达公主因中魔法而长眠不醒。故事围绕解救公主而展开。冒险和战斗在海勒尔，有六座神殿，中间座落着奇形怪状的镶着水晶的石像。打倒隐藏的戈诺部下可得到的经验，使攻击力、魔力、防御力三要素水平得到提高。

发卖率最高第10位，入围10次；认知度最高达第2位，入围10次，平均分9.00点。

3. 乒乓球，87年5月30日柯纳米制作体育类

有双人和人机对抗两种游戏方式。记分有11分和21分制，比赛采取3局2胜制，难度共分5个级别。乒乓球的撞击声非常悦耳，是个轻松愉快而有趣的体育游戏。游戏由对游戏业有重大贡献的柯纳米制作，任天堂出售，实在是天衣无缝的黄金搭档。销售量最高第6位，入围3次；认知度最高第19位，入围4次。平均点8.75点。



4. 大侦探山马，87年4月2日，NAMCO制作　侦探推理类

这是比较早期的侦探推理类游戏。讲述著名演员明石家山马扮演成侦探，追捕杀死滑稽故事演员桂文珍的凶手。调查的路线从大阪一直延伸到东京。推理的难度不大，情节也不是太曲折。最引起注意的还是在游戏中酷似著名演员明石家山马的大侦探，以及经常出现的笑星岛田绅组，沙布柔，吉本兴业等。幽默而通俗的书信语言使人忍俊不禁，到温泉有偷看女子洗澡的滑稽场面。



销售量最高第一位，入围11次；认知度最高第3位，入围9次，平均分8.50。

5. 铁道王，87年12月12日，DB－SOFT制作　桌上类

以欧洲为舞台的轻松的桌上游戏。四人对战，可以买下国有铁道变为私人铁道，用收取路费等方法增加财富，最终成为铁道王。同时对地震、事故、彩票等都需有充分准备。经济战中可以体验到竞争的乐趣。朋友相聚时是挺好的消遣方式。这个游戏有点象"大富翁"，但似乎不如后者流行。

销售量最高第17位，入围4次，认知度不详，平均分8.50点。

6. 梦幻境界，87年7月20日，SUNSOFT制作　射击类

"梦幻境界"是世嘉86年制作的大受欢迎的街机版射击游戏，被SUNSOFT移植到家用游戏机上。淡雅色彩构成的画面和可爱的图案人物给游戏增色不少，从哪方面讲都不比街机版逊色。故事讲述叙主人公欧帕欧帕为了消灭恶灵，在8个行星上战斗。武器是枪和弹药两种，把恶灵所有的基地和喽罗消灭后就可以与恶灵决战。欧帕欧帕的移动带有惯性，需要熟悉才能掌握。但习惯后可以享受以前射击游戏中从未有过的速度感和轻快的操纵感。

销售量最高第3位，入围6次；认知度最高第5位，入围7次；平均分8.50点。88年推出Ⅱ代并被先后移植到PC－ENGINE和GAME GEAR上。

7. 九路盘围棋，87年8月12日，BPS. EDGE制作　桌上类

对局气氛和实战没有什么区别。对初学者有Lesson（学习）方式，有独特的"悔棋"程序，只要用REPLAY就可以实现。难易程度分得非常细，从初级到高级都可以选

到适当的难度与游戏机对奕，当然也可以双人游戏。

这是第一部围棋游戏，为减轻游戏程序的负担，接受日本棋院的推荐，未用正式的19路盘而改为9路盘。平均分8.25

8. 神剑除魔传，87年12月22日，SIR—TECH制作　RPG

会使用魔法的瓦德那夺走了狂王多来波宝贵的除魔器。为了奖金和名誉，冒险家们纷纷出征，到瓦德那的地下迷宫向瓦德那挑战，以夺回除魔器。角色是5个种族8个职业的人组合而成，最多可以6个人结伴进迷宫探索。从地下一层开始，一面战斗以提高人物水平，一面一层一层向下前进。迷宫总共100层，100种妖怪阻挡他们前进。打到100层战胜瓦德那夺取除魔器再回到地上，游戏才能CLEAR。该游戏原为美国街机版游戏，在美国取得爆炸性成功。被移植到游戏机上时，采用了与"勇者斗恶龙"显示画面不同的三维画面。惊险怪诞的迷宫探索给电玩迷带来无穷的乐趣。"神剑除魔传"是反"勇者"的中坚力量，也是奠定RPG基础的经典杰作。销售量最高第6位，入转7次，认知度最高第4位，入围25次，平均分8.25点。

9. 最终幻想，87年12月18日，史克威尔制作　RPG

人物设计是日本著名的插图作者天野喜孝，程序设计吉贝利，脚本寺田宁二等都是名人。故事是光之英雄打败了能操纵地、水、火、风的黑暗魔鬼。在"勇者斗恶龙"巨大成功的刺激下，没有攀龙附凤，而是打起了"反勇者派"的大旗。角色调换，高速交通工具飞艇等都是独创的。大量绘制精美的演示性画面，引起人们的多种议论，94年5月24日超级任天堂上的第六代已经问世，从前五代看，I代是最有个性和创造性的一部。但当时的评价似乎并不那么可人，直到90年代第Ⅱ代发售突然"火"起来，真是人算不如天算。



销售量最高第4位，入围8次，认知度最高第二位，入围57次，平均分8.25点

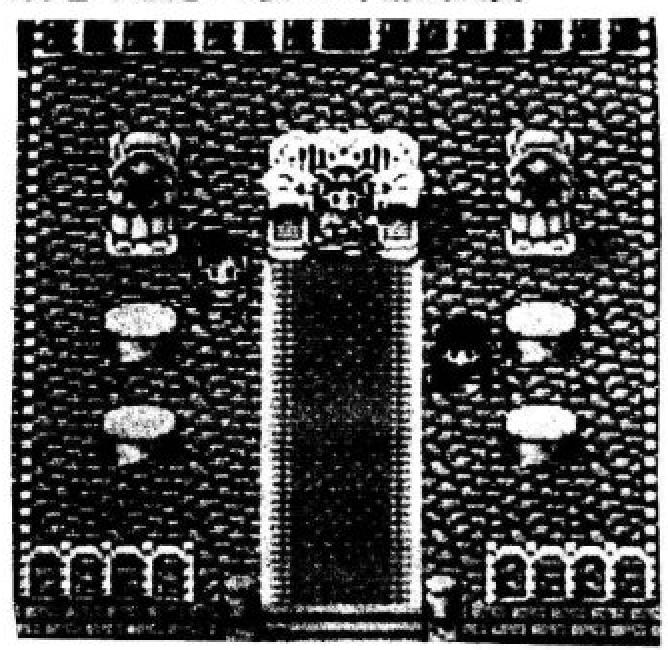
10. 桃太郎传说，87年10月26日，HUDSON制作　RPG

桃太郎传说是日本十大民间传说之一，在日本可谓家喻户晓。游戏是根据小说改编，保留了幽默滑稽的风格。金太朗，浦岛太郎等传说中的勇士也全部登场。为了消灭折磨村人的恶鬼，桃太郎带着宝物去恶魔岛进行挑战。游戏内容没有什么出奇的部分，但在使人捧腹大笑的噱头中情节不断发展。把朴素的大众喜闻乐见的民间传说移植到充满幻想的RPG中，显示了游戏鲜明的人性。桃太郎传说占有天时地利人和，人缘相当好。后来又推出一系列桃太郎游戏。

销售量最高第二位，入围19次；认知度最高第3位，入围18次；平均分8.00点。

四、最佳游戏金奖和单项奖

〈勇者斗恶龙Ⅰ〉获87年游戏金奖



与83—86年度不相上下的激烈竞争不同，87年的最佳游戏金奖无可争议的归于"勇者斗恶龙Ⅰ"。由于游戏者对Ⅰ代的好评，对于续集的期待值是相当高的。而Ⅰ代出色的制作给予电玩迷最大限度的满足，实在很了不起。

各单项奖名单如下：

剧本奖：最终幻想

人物设计奖：热血硬派

题材奖：中山美穗的快乐的中学

演出奖：侧袋台球

规划奖：梦工厂

画面奖：拼画

音乐奖：梦幻境界

长期畅销奖：神剑除魔传

动作游戏奖：洛克人

RPG奖：神剑除魔传

冒险游戏奖：新鬼岛

射击游戏奖：沙罗曼蛇

体育游戏奖：家庭网球
仿真游戏奖：苹果城的故事
益智游戏奖：拼画Ⅱ
桌上游戏奖：台球
其他游戏奖：家庭乐趣
特别奖：吃惊的男人世界

五、小结

1987年游戏节目无论从质上还是量上都比以前有了惊人的进步，出现了一大批精心制作的作品。具有创造性和鲜明的个性，形成了百花争艳、群雄并起的局面，因此我们称1987年为走向成熟的一年。RPG的崛起和PC—ENGINE的推出是本年度最有影响的大事件。

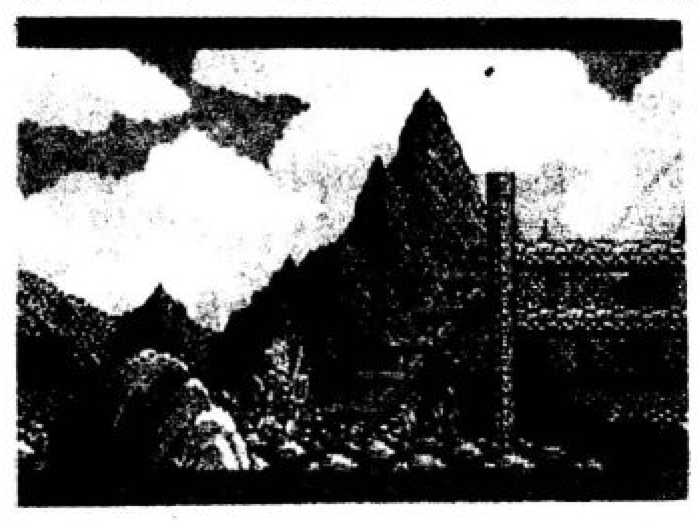
3

1988·RPG年

一、1988年是任天堂继续独霸游戏界，保持江湖地位的一年。无论从游戏数量、质量、市场占有量看都是无可争议的龙头老大。下面从四个方面谈谈88年游戏界的概况。

1. RPG稳坐头把交椅

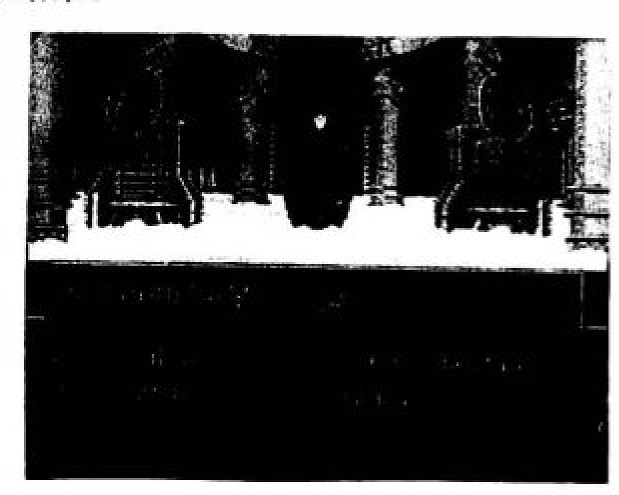
1987年继《勇者Ⅱ》、《神剑除魔传》、《最终幻想》、《女神转生》等RPG名作大显身手之后，RPG乘胜进击，精品迭出。88年仍以《勇者Ⅱ》挂帅，《最终幻想Ⅰ》（销量最高第2位，入围11次；认知度最高第一位，入围34次；平均分8.25点）继续保持水准。新作《伊苏国》、《贝兽物语》的加盟，更使RPG猛将如云，势不可挡。《伊苏国》（88年8月26日，VICTOR出品）是移植街机游戏的典范。在维持故事情节的基础上，在地图和宝物方面做了较大改进，一举成功，被有些玩家评为最佳节目。先后在FC、SFC、PC、MD上出现。销售量最高第7位，入围2次；认知度最高第9位，入围2次。平均分7.50点。《贝兽物语》是NAMCO独立制作的新节目。游戏过程中，



RPG年的左边锋——伊苏国

集齐四种贝兽，就可以打败黑暗魔王。人物（包括敌人）造型继续保持NAMCO的路数，大头小身子，很有型。加上宝物设计独特，销量最高第5位，认知度最高第8位，平均分7.50点。

在RPG内部，则“勇者派”和“反勇者派”已经形成。反勇者派的中坚当然是越做越棒的《最终幻想》，尤其是Ⅱ代突然出现的抢购热潮，直接威胁着《勇者》的霸主地位。其他还包括《神剑除魔传》和《女神转生》等。这种良性竞争到今天还未结束。



“反勇者派”中的坚——女神转生。

2. 黑马—模拟仿真类游戏(SLG)

在按传统划分的八种游戏类型中，SLG始终忍气吞声，稳居老末。83—86年只生产3部，聊胜于无。87年生产了6部，半死不活。88年突然火箭般地猛窜为21部。带头羊是88年3月18日由光荣推出的《信长的野望全国版》。中坚力量则是NAMCO的《三国志—中原的霸者》和光荣《三国志》。前者我们将在十佳节目中加以介



绍。光荣《三国志》价格为空前的9800日元，（当时一般卡

带价格为 5000 日元左右)。销量最高第 2 位,入围 6 次,认知度最高 6 位,入围 46 次。它的最大特点是忠实于原作。由于两个三国志游戏的成功,使不少玩家沉迷于战乱群雄的历史世界当中。三国成了游戏厂商和游戏迷经久不衰的热门题材,光荣也暴得大名。有人甚至说,凡光荣出品的历史摸拟游戏,必属佳作,大有名人即名言的味道。这也许是对一个软件厂商最高的赞美吧!

3. PC-E 强力挑战

1987 年 NEC(日本电气公司)推出各方面性能都优于任天堂的新型电子游戏机 PC-ENGINE,其先进的数字化音响,大容量的激光盘存储器,逼真的游戏画面直逼街机,使任天堂相形见拙。如果说 87 年 PC-E 的 4 部游戏(全部为 HUDSON 制作)还不能对 FC 构成威胁,那么 88 年的 22 部游戏已经形成相当规模。由于 NAMCO,VICTOR、NCS 等厂商的相继加盟,尤其是 HUDSON 和 NAMCO 的大力支持,PC-E 在十佳节目中居然占据 4



这是 93 年 PC-E 上的《饿狼传说》。试想五、六年前这种效果的游戏机,FC 怎么吃得住劲儿。

席,几近半壁河山。可以说有质有量,渐成气侯。使任天堂不能不认真对待,把开发新型机种提到紧迫的日程中来。

PC-E 在 88 年生产的 22 部游戏,几乎囊括了全部游戏类型。除了将在十佳中介绍的 4 部游戏外,较出名的还有对战游戏(PC 街霸 I),射击游戏《龙魂》等。

4. MD 败部复活

如果说 PC-E 是对任天堂江湖地位的第一冲击波,世嘉 MD 则是第二记重拳。83 年以后,世嘉阿罗士在与任天堂 FC 的较量中一败涂地。据资料称,88 年任天堂占有日本市场销售量的 97%以上。世嘉公司为免于全军覆没,只好曲线救厂,撤出家用游戏机市场,转向大型街机以求生存。同时卧薪尝胆,利用美国的高技术,成功地在 88 年 10 月开始发售 16 位 MD 机。同时推出《雷霆战机》(10 月 29 日,4M)、《太空哈利》(10 月 29 日 4M)。它采用双重画面设计,使游戏更富于立体感和动感。MD 主角的大小是 FC 的 20 倍,色彩数是 FC 的 8 倍,容量通常是 FC 的 20 倍,音源数是 FC 的 10 倍,而且是立体声。可以说 MD 的出现敲响了 FC 八位机的丧钟。虽然由于 SEGA 在软件制作力量上薄弱,缺乏大软件商的支持,88 年只推出 4 部节目(包括《兽王记》)全部由 SEGA 自己制作。所以任天堂 FC 直到 88 年仍旧维持着黄金时代的



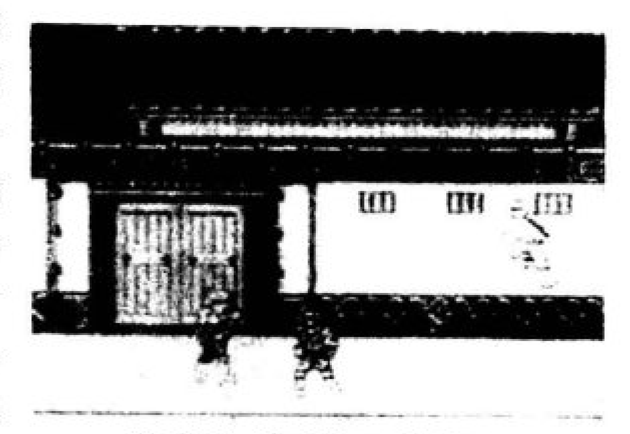
让任天堂活得不舒服的世嘉。

繁华与荣耀。但那只是一种惯性的力量,任天堂的消极防御抵消不了世嘉的凶猛进攻。超级任天堂(SFC)的一再延误,使任天堂失去了极其宝贵的市场时间。不久,它就会感到 SEGA 组合拳的份量。

二、88 年共生产游戏 214 部。其中任天堂 188 部,PC-E22 部,世嘉 4 部(2 部动作类,2 部射击类)。

下面还是以介绍任天堂情况为主。

(1) 任天堂 188 部游戏中,动作类 56 部,仍居老大。我国电玩迷极熟悉的几个经典动作游戏都是这一年产生的,除《超级马里奥 3》稳居十佳之列,如受到行家一致推崇的《忍者龙剑传》,虽然游戏难度偏高,但画面制作精美,浓重沉郁的背景,鲜明的人物个性,都给游戏者留下深刻的印象。在日本销售量最高第 5 位,平均分 8.25 点。91 年推出《忍者龙剑传 I · 黄泉的方舟》,但口碑似乎不如一代好。再一个根据街机移植的打斗卡《双截龙》,以血腥的群殴为特色,平均分 7.25 点。Sunsoft 出品的迷宫游戏《超惑星战记》平均分



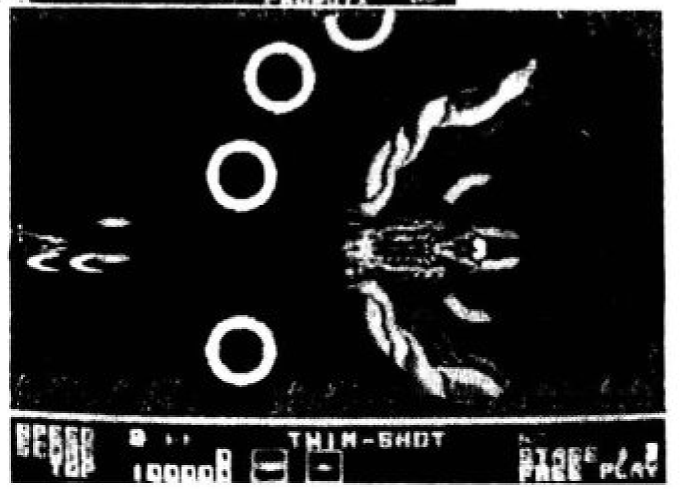
培育了一代人的《双截龙》

8.00点。《古巴英雄》平均分6.75点。最后不能不提到《魂斗罗》，相信许多玩家和笔者一样，都曾以《魂斗罗》为启蒙老师。它难度适中，人物动作流畅协调，使笔者至今都很喜受。但《魂斗罗》在日本反映一般。销量最高为第9位，平均分6.75点。处于中等水平。

（2）第二位是体育类37部，可以说出人意料的多，评价相当好，销量也不错。十佳节目中，体育入选4部，简直有点不可思议！侦探推理类28部，几乎都是失败之作，人们对那种千篇一律的“×××杀人事件案”已经厌烦和失望。模拟仿真类21部，居第4位。RPG13部。射击类和桌上类同为12部。射击类继续不景气（不争气），只有《宇宙战机》和《赤色要塞》还说得过去，但都无法超越《沙罗曼蛇》，更难比PC-E的《R—TYPE》。益智类3部，几乎成了弃儿。但出人意料地窜出一匹黑马《俄罗斯方块》，它玩法简单而变幻无穷。Ⅱ代增加了对战等其他玩法，日臻成熟。手掌机的普及更使俄罗斯方块成为老少皆宜的消遣佳品。销量最高第4位，入围36次，认知度最高第3位，入围26次；平均分7.25点。玩友们恐怕哪位也不好意思说没玩过吧。



想不出有什么好玩



只能是半死不活的射击类？

三、到88年为止，任天堂红白机（FC）已面市五年！《勇者斗恶龙Ⅱ》带来空前的狂热，世嘉（MD）即将爆发的强力冲击波，可以说88年是丰富多彩的一年吧。

为了叙述的简明，我们将游戏世界的大事和著名游戏节目的推出情况一起介绍。即使这样，篇幅可能还是太大。为此在重点条目前加了★标志，玩友们可择要把握。

1月：

·《任天堂通信》新年号突破一百万册。

·在《A经电脑》访谈录中，任天堂确定超级任天堂CPU是65C816，特别强化了画面处理及音效功能。

2月：

★《勇者斗恶龙Ⅱ》上市。年初的游戏话题被其独占，一时成为舆论的中心，其影响是空前的。

·PC—E的《妖怪道中记》推出，移植自ARC（街机）版。

3月：

·《交响组曲·勇者斗恶龙Ⅱ》的CD唱盘问世。

★光荣公司《信长的野望全国版》发售，仿真类作品如雨后春笋般涌现。

4月：



·《超级出前一丁》发卖。

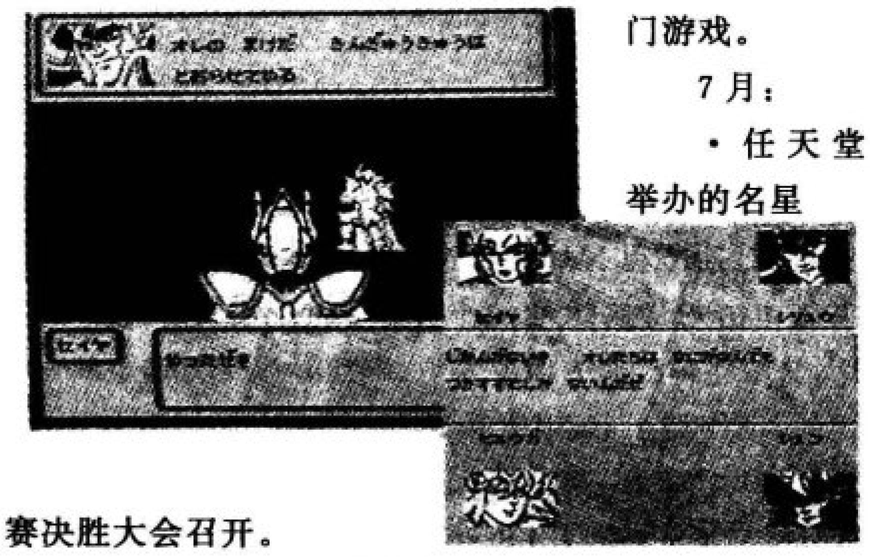
·《天使之翼》将崭新的构想和有名的漫画人物结合起来。

★PC—E的名作《R—TYPE》从受人欢迎的街机（ARC）版移植而来，其完美几乎无可挑剔。

5月：

·任天堂（FC）二手货交易市场开办。

·《圣斗士星矢》平均分仅6.50点，但由于改编来自受人欢迎的漫画人物，销售量曾列第一位，成为本月的热门游戏。



7月：

·任天堂举办的名星赛决胜大会召开。

★CD-ROM全貌首次公开。

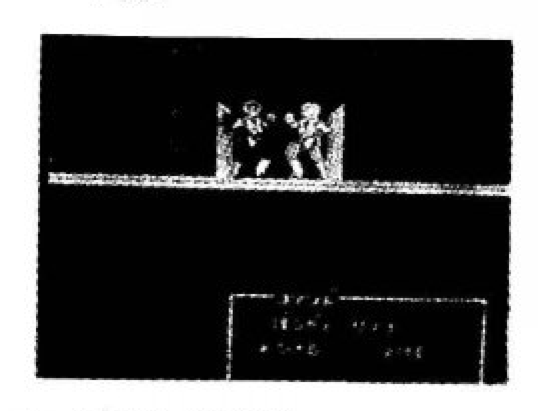
8月：

《飞龙之拳》竞技大会召开。

·游戏卡价格飞涨引起社会关注。

·《立体大作战》(家用电脑大战)从内容到制作及音乐都引人注目。

9月：

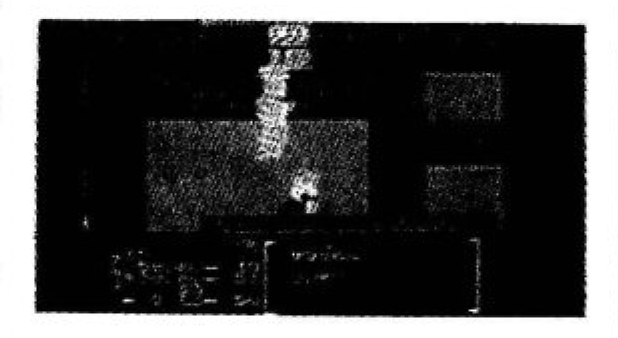


·爱尼克斯的《勇者斗恶龙》攻略本引起版权诉讼。

·超级任天堂预计本年11月发售。

10月：

★ 世嘉 MEGA DRIVE (MD) 上市，同时发售两部游戏。



11月：

·游戏卡中出现广告内容。

·“光荣”公司举办10周年纪念宣传活动。

★《马里奥Ⅱ》增加了空中飞行等丰富内容，掀起销售热潮。

·任天堂总公司正式发表超任(SFC)样品，主机预计推迟到89年7月发卖。

★ 世嘉推出《兽王记》(太空猎犬)，3D画面的高速移动使人倍感惊险。

12月

★ NEC的CD－ROM上市，推出540M容量空前的《NO·RI·KO》和《PC街霸Ⅰ》。前者首次将日本知名歌手小川范子的真人照片搬上游戏，其真实感使人惊异，但游戏性较差。

·《勇者斗恶龙》录像带上市。

★《最终幻想Ⅱ》借新年的机会推出，其电视剧式的故事情节感人肺腑。

四、十佳游戏。

前面已经讲过，88年是PC－E强力挑战的一年。由于HUDSON和NAMCO这些大牌软件厂商的支持，代表该年游戏最高水准的十佳节目中，PC－E竟占有四席，其嗜斗善战使人印象深刻。十佳游戏类别的分布是这样的：动作类1部；射击类1部；RPG1部；体育类4部；模拟仿真类2部；桌上类1部。由于PC－E对大陆闯关族还比较陌生(港台有相当一批PC－E迷)，故对PC－E节目我们介绍简略些。下面就逐一介绍这十部游戏。

勇者斗恶龙Ⅲ，机种FC，日期：88年2月10日，容量：2M，类型：RPG

厂商：爱尼克斯－005(005表示该公司制作的第五部游戏，下同)

任天堂RPG代表作《勇者斗恶龙》系列的第三集，是罗德传说三部曲的完结篇。为了推翻来自黑暗之国的魔王巴拉毛兹，勇士奥尔台率领儿子和朋友们进行了不屈不挠的战斗。游戏是以四人组来进行冒险。除了这些伙伴们可以起一个自已喜欢的名字外，还可以选择性别和7种职业。水平(级别)上升后可以变换职业。各个职业各有明显的特性。在以世界地图为蓝本的地图上还有日本呢！这无疑给这个虚幻的故事增加了一份亲切感。整个游戏的均衡感是系列中最好的一部。在发行时受到空前的欢迎，打破了该系列游戏销售量的最高记录，奠定了其不朽的地位。

销售量连续40周排行第1位，认知度连续71周排名第1位。这些纪录都是空前的，平均分9.50点。

超级马里奥Ⅲ，机种：FC，日期：88年10月23日，容量3M，类型：动作

厂商：任天堂－055

以马里奥、路易而闻名于世的动作系列第三部。以进入库帕城推翻库帕魔王为目的。共有8关，可以在地图画面中以版块移动的方式选择马里奥的前进路线。虽然在基本操作上没有什么改动，但加入了许多新要素，动作更加丰富多彩。可以根据取得的条件体验人物变形成大尾巴马里奥和青蛙马里奥的乐趣，空中飞行的乐趣。游戏的均衡性和手感几乎完美无瑕。平均分8.75点。



职业棒球赛，机种PC－E，日期：88年5月20日，容量2M，类型：运动

厂商：NAMCO－040

这是NAMCO“家庭运动场”系列游戏PC－E版的第一部。基本操作及画面构成与FC版没有什么不同，但为了更适合PC－E版，在画面上有所改进。首次加入诸如错误要素的设定。在幻影球队的设计等方面煞费苦心。

NAMCO是制作运动类游戏的老手，加上PC－E的高性能游戏机，其水准当然是没的讲了。平均分8.75点。

R－TYPE Ⅰ，机种PC－E，日期：88年3月25日，容量2M，类型：射击

厂商：HUDSON－027

R－TYPE Ⅰ是由同名街机（ARC）游戏第1—4关移植而来的一部横向卷轴游戏。宇宙历200X年，以距离数百光年之外的异次元空间中被罪恶支配着的拜德帝国为背景，操作人类制作的战斗机R－9，以全歼恐怖的异形生物为目的。R－9以光速枪为武器打击敌人。每关只有一个BOSS，将其击毁即可通关。在将不时出现的POW装甲机击毁后会出现6种能量块，可以增加R－9的功率。取得三种紧急能量块后，就可以选择起保护层作用的部件。R－TYPE Ⅰ是88年射击游戏的扛鼎之作，庞大而华丽的宇宙异形生物，火爆刺激的射击场面充分显示了PC－E在硬件方面的优势。平均分8.50点。

外星接触，机种PC－E，日期：88年9月14日，类型TAB，容量2M

厂商：NAXAT－001

这是第一个PC－E版的弹子游戏，但把它故事化，具象化，整个弹子机被模拟为奇异的外星世界的异形空间。游戏方式虽然只有一种，但速度和音乐可从2种中任选一种。在外星空间的战斗中，外星生物不断从两壁和巨口中释放出来。游戏者一旦将球击中黄色标记部分，则有可能地入“奖金的分关”。最高分可达9亿9999万9900分。弹子游戏能做得妙趣横生，丰富多彩，而它的奖分制要比射击游戏更有挑战性，真是很有创造性。这也是NAXAT公司为PC－E制作的第一部游戏。

三国志·中原的霸者，机种：FC，日期：88年7月29日，类型：仿真，容量：2M

厂商：NAMCO－045

88年一下子推出两部《三国志》，一部是NAMCO《中原的霸者》。另一部是10月30日推出的光荣《三国志》（销售量最高第2位、入围6次、认知度最高第6位、入围46次、平均分7.00点）。为什么光荣《三国志》会落败？笔者对三国游戏知之不多，不敢妄断。不过有一点事实值得注意，即NAMCO只制作过二部三国游戏，即《中原的霸者》和《霸王的大陆》，92年可谓见好就收。而光荣则锲而不舍，90年推出《三国志Ⅱ》（FC），91年以后连续推出《三国志Ⅱ》、《三国志Ⅲ》（MD），《超级三国志Ⅰ》、《超级三国志Ⅱ》（SFC），而且愈做愈好，终于成为三国游戏乃至仿真类游戏的王者。

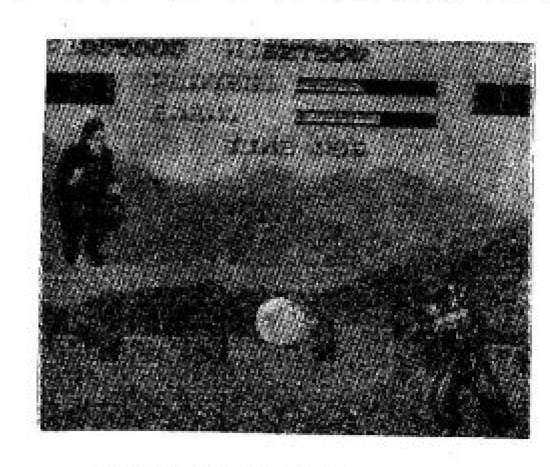
《中原的霸者》游戏始于西历200年1月，游戏者作为当时的6位太守之一，以统一中国为目标。决定统治者时，要进行性格判断，选择与自己性格相符的人物。共有200余名武将登场，这在当时是个了不起的场面，与今天SFC《天舞三国志》1300余人比当然是小巫见大巫了。游戏中人材管理是统治者最重要的任务和技巧。详细情况可见《电子游戏软件》连载的《三国游戏纵横谈》。

《中原的霸者》销售量最高第五位、入围四次、认知度最高第4位、入围15次，平均分8.25点。

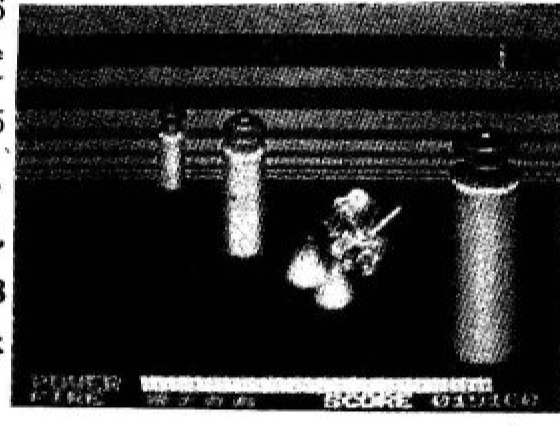
家用电脑大战（立体大作战），机种：FC，日期：88年8月12日，类型：仿真，容量：1M＋512K

厂商：任天堂－054

这是家庭游戏机上最初的典型的战术模拟仿真类游戏，以战车、飞行器、军舰等现代战争常规武器为单位，展开惊心动魄的战斗。在15个画面舞台上，布尔门军和莱德斯塔军展开战斗。步兵一旦占领都市，就扩充军备，增加财政，以击溃敌人，占领敌军基地，或将敌人全歼则通关升级。随之己方可使用的兵器也在增加，反之则告失败。利用火炮的间接攻击以及步兵搭载装甲运兵车补给车等，毫不逊色于IBM－PC上的模拟仿真。由于指令及战斗系统比较简单，很受初学者的欢迎。



销售量最高第6位、入围4次、认知度最高第4位、入围5次。平均分8.25点。



职业网球赛，机种：PC－E，日期：88年8月1日，类型：体育，容量：2M

厂商：NAMCO－046



这是博得好评的《家庭网球》的PC－E版。加入了“两次发球”的内容，还可以玩4人对战，这在游戏制作上是很不容易的。比起《家庭网球》来，球速提高了，网球的判断力也相应升级，比赛更有速度感和节奏感。还有可观看你所喜爱的选手比赛的“观战方式”的设定，也是一种悠闲的享受吧。最近在SFC又推出今年世界女子排行第五名的伊达公子网球赛，游戏者更可以直接与伊达公子比赛，也许更有刺激性和兴奋感。平均分：8.25点。

天使之翼，机种：FC，日期：88 年 4 月 28 日，类型：体育，容量：2M

厂商 TECMO－066

88 年 TECMO 只做了二部游戏，但都是不朽之作。一部是《天使之翼》，使 NAMCO 在体育游戏类不能使天下尽入囊中。另一部是动作游戏《忍者龙剑传》，笼罩在马里奥的阴影下而英雄气短，不过确实使人有虽败犹荣的感慨。《天使之翼》是根据集英社出版的高桥阳一的同名



漫画改编，这部漫画共 37 本，连载 7 年，深受青少年包括我国读者的欢迎。人物造型基本原封不动地照搬原作，只做了一些动画处理。这是个 RPG 要素很强的足球比赛游戏。全日本锦标赛为第一部分，必须八连胜才获得冠军。第二部分是以前的对手组成日本队参加法国世界青年锦标赛。几乎没什么标新立异的动作设计。人物的射门技术，过人及防守能力都随比赛而逐步提高。因此经验值的获得非常重要。比赛途中还有一些冒险游戏内容。

销售量最高第 1 位、入围 9 次、认知度最高第 2 位、入围 14 次；平均分 8.00 点。

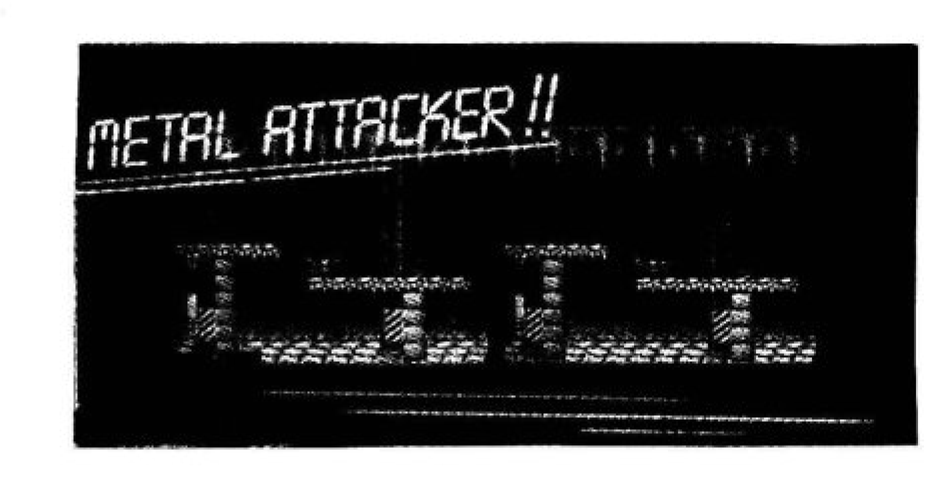
家庭赛车，机种 FC，日期：88 年 1 月 6 日，类型：体育，容量 1M＋64K

厂商：NAMCO－037

夺取冠军的赛车游戏。方式共五种：固定路线，自由式，短距离冲刺，耐久赛和观战型。主要的比赛方式是短距离冲刺和耐久赛两种，为争夺世界冠军的短距离冲刺赛的分组方式为“无复赛”B、A、超级、A 组四组，从初学者到高手都可以选择适合自己的级别。耐久赛共有 16 条路线，各个环形赛道根据情况又可分为跑完规定圈数的时间长短和一定时间内所跑圈数两种赛法。另外可以享受到别的赛车游戏所体会不到的混战式，也可以坐在一辆车上或在途中位置观看比赛。



销售量最高第 1 位、入围 13 次、认知度最高第 6 位、入围 9 次，平均分 8.00 点。



五、88 年游戏节目获奖情况

A. 项目奖

奖项	内容	奖项	内容
剧本奖	**最终幻想** ■史克威尔/FC 曲折坎坷，充满变化的分分合合，是个令人感动的剧本。	画面奖	**外星接触** ■那古扎特/PC－E 精美、滑稽的画面让人无法想象这是个弹子游戏。
人物设计奖	**勇者斗恶龙** ■爱尼克斯/FC 在不畏强暴，永不屈服的个性面前，只有成功，没有失败。	BGM 奖	**88 大会演** ■NAMCO/PC－E 听着背景音乐(BGM)同时欣赏人物的舞蹈表演，真是一大享受。
体裁奖	**NO. R1. KO** ■名人电脑/PC－E/CD－ROM CD－ROM 所蕴藏的巨大潜力通过明星写真这一形式展现出来。	移植奖	**R－TYPE** ■HUDSON/PC－E 在家里也可以玩街机，这是许多人梦想，R－TYPE 有十足的街机感觉。

演出奖	**忍者龙剑传** ■TECMO/FC 示范画面非常精彩而且恰到好处,简直就象让人们观赏电影一样。	策划奖	**松本亨的股票必胜学** ■印象公司/FC 趁当时的股票热潮而适时上市的股票软件。
CM 奖	**家用电脑大战** ■任天堂/FC “电脑大战出世了”这首歌成为流行歌曲一点也不奇怪。	策划奖	**归来的马里奥** ■任天堂/FC 进入 CM 只需改写费 400 日元,这么便宜使许多人自愿掏腰包。

B. 类别奖

动作类游戏奖	动作类 RPG
● **超级马里奥 Ⅲ** ■任天堂/FC 同系列第三集,可以在空中飞行,以及其他附加和再加工的内容,极为丰富。	无合格类作品 ● **较好** ● **伊苏国** ■胜利音乐产业/FC 从个人电脑移植而来,要想解开用手势、动作回答的谜和通过迷宫,可不那么容易。
射击游戏奖	**益智类**
● **宇宙战机 Ⅱ** ■KONAMI/FC 不管怎么挑剔都是一例非常完整的移植,具有让人乐于进行游戏的设计,象可以选择战斗力上升种类等等。	无合格类作品 ● **较好** ● **俄罗斯方块** ■BPS/FC 虽然只是落下来的多种方块逐渐积累上升的简单规则,但却有经久不衰的魅力。
RPG 奖	**侦探推理奖**
● **勇者斗恶龙 Ⅲ** ■爱尼克斯/FC 在超越前作的情节展开中,可以看到可爱的人物。简单的存盘方式方便了游戏者。	无合格类作品 ● **较好** ● **任天堂侦探俱乐部** ■任天堂/FC 任天堂上、下篇游戏的第二弹,恰到好处的难易程度受到好评。
体育游戏奖	**模拟仿真奖**
● **职业网球赛** ■NAMCO/PC-E 将 RPG 要素和网球游戏结合在一起的划时代构想获得成功。	● **家用电脑大战** ■任天堂/FC 模拟仿真类的初玩者很容易上手,并且上瘾的游戏。

C. 最佳游戏金奖

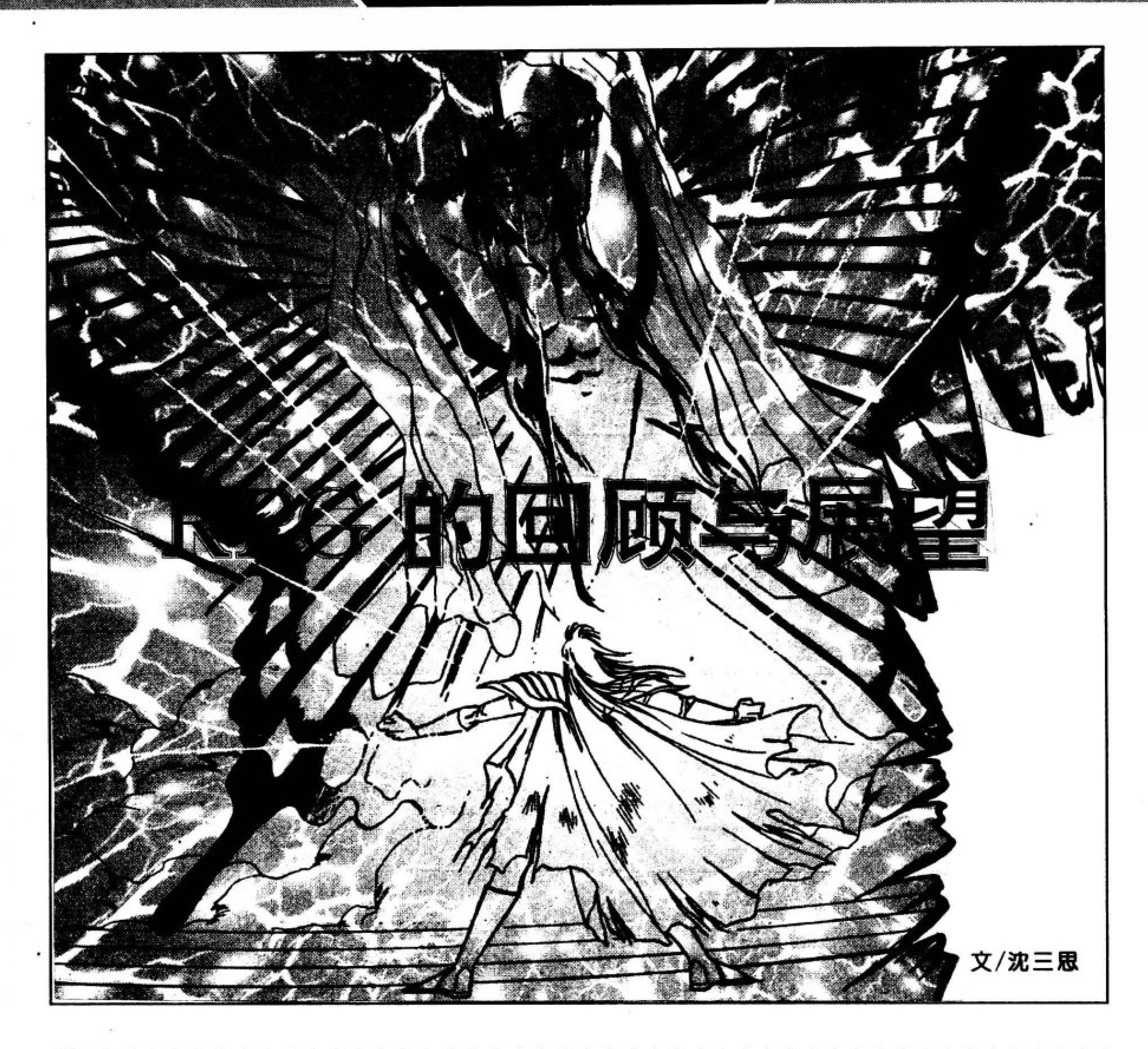
88 年度包括 PC-E、MD 在内的众多游戏被推上市场,在它们当中,哪部游戏能独领风骚呢?

88 年度最佳游戏金奖勇者斗恶龙 Ⅲ

《勇者》系列连续两年荣登榜首。这是平时对家用游戏机碰也不碰的父母辈的人都会玩的游戏,得金奖是众望所归。宏大的场面,具有个性的人物,以及印象性的 BGM,还有使人欲罢不能的曲折情节,无论从哪一方面讲都是极为出色的。

小结:

八八年的好游戏当然不只是我们所介绍的这些。只需好好看一看,就会得出这样的结论:那些受人欢迎的系列游戏具有绝对的优势,其中也不乏一些以精美画面取胜的 PC-E 游戏。88 年世嘉的 MD 和 NEC 的 CD-ROM² 的游戏卡都已经上市发售,可以期待明年会有一番更加激烈的争斗!



RPG的回顾与展望

文/沈三思

RPG是一种较为晚出的游戏类型。86年春夏，任天堂推出"赛尔达传说"和"勇者斗恶龙"，引起游戏者的普遍关注和好评。"赛尔达传说"12次打入排行榜，销售居第六位。游戏者评价最高居第二位，26次入围。"勇者斗恶龙"6次打入排行榜，销售居第二位，仅次于龙头老大"超级马里奥"，而在游戏者评价方面则居第一位，15次入围，人缘极好。这种名利双收的美事，自然使众多制造商趋之若鹜，RPG节目如日中天，逐步成为游戏节目的主流。每年的十佳节目中，RPG必占绝大多数。在玩家看来，动作类及射击类游戏如同通俗音乐，RPG和仿真类如同高雅音乐，虽然各有千秋，但品味确有高下之分。

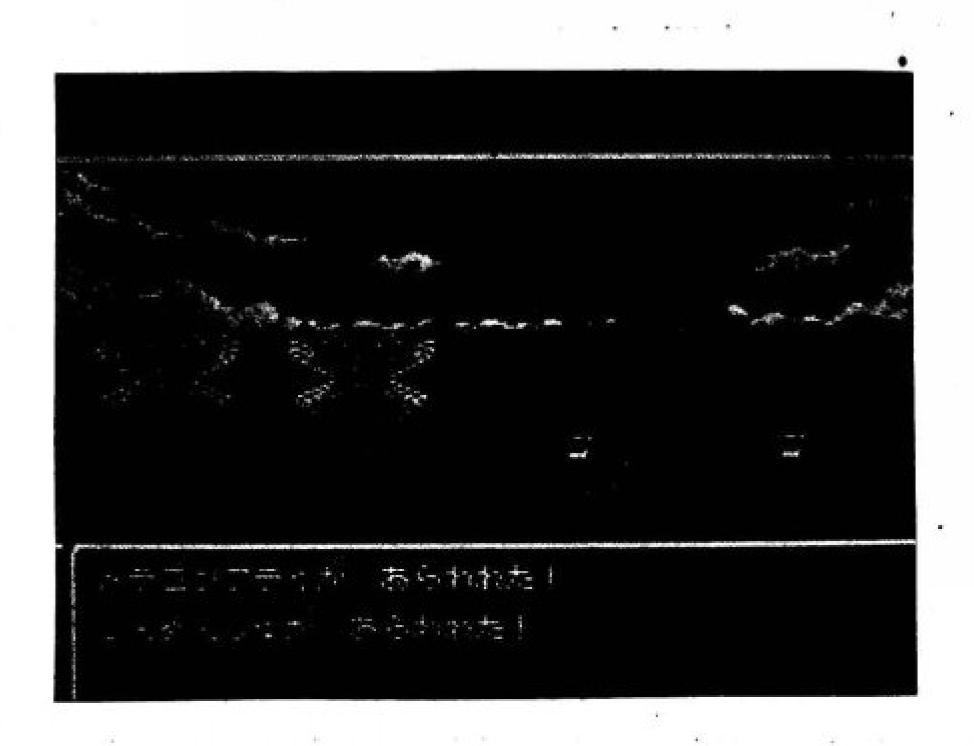
下面我们介绍一下RPG的历史及未来的发展。

一、1988年游戏界开始进入RPG时代

市场开始销售家用游戏机时，提到游戏节目，只有两种为人们所了解，即"超级马里奥"代表的动作游戏和诸如"铁板阵"和"宇宙战机"(沙罗曼蛇一代)之类的射击游戏，一般的看法是由于这些游戏具有在短时间内达到娱乐目的的效果，其不间断活动的画面图像也很吸引人的缘故。

但是，以87年和88年为转折，一种被称为"角色扮演类游戏"(简称RPG)日益受到青睐。

推动力来自众所周知的"勇者斗恶龙"(以下简称"勇者")系列。由于它的品味比以往的节目提高了一个档次，因此这种可靠性极高的系列产品在每次发售时总是销售



勇者斗恶龙

一空。甚至出现了一种社会现象，在零售店门口排起长龙抢购“勇者”，这种狂热由于厂家在图画及音乐等方面的改进至今未见衰减。可以说“勇者”系列对RPG在游戏节目中的地位所做的贡献是不可估量的。

同时，其他厂商在这种刺激下，也明确了目标——“打败勇者”，也开始推出各种各样的RPG节目。尤其是1987年出现首次RPG冲击波，目前许多经典RPG多出现在那一年。幸运的是，后来RPG形成了很大的销售市场，给制造商以活动的空间。玩家们在推销战中甚至分成了“动作射击派”和“RPG”派。

那么，如此受到玩家欢迎的RPG其魅力何在呢？

二、RPG畅销的条件

游戏者能够成为主人公去体验冒险，这样的样式当然是RPG之所以畅销的一个重要原因。但“幻想世界”可能是更重要的原因，RPG中有现实世界中绝对没有的东西，做现实中绝对办不到的事情。作为其象征，“勇者”对玩家的吸引力就是由于 有龙和魔法的缘故。这二者在现实中并不存在，但每个人都耳熟能详，因此玩起来很有趣，这是一般人能接受的理由。

另一个不能忽略的原因是主人公不断成长的乐趣，只要不断获得成长的机会，难以征服的敌人也可以轻松打倒，最终打遍天下无敌手。

购物也是RPG不可缺少的内容。因此购买物品和武器能够使主人公强大起来，以后还会形成为获得购买必要物品而必须与敌人战斗的良性循环。

另外，做为近来RPG的一种倾向，戏剧性的故事情节和热闹的结局，也是不可少的原因。

以上各种各样的原因联系起来就形成RPG的魅力。

三、“勇者派”与“反勇者派”

尽管目前领导日本RPG新潮流的是“勇者”系列，但绝不能忽视很多厂商一再扬言要击败“勇者”而开发出新的RPG。

因此应该注意各厂商对“勇者”究竟取何种态度来开发RPG。其最终结果分成了两派，即采用“勇者”模式并试图利用“勇者”已获得的名气的“勇者派”和试图另辟蹊径的“反勇者派”。此外还出现了象“勇者”一样拥有固定爱好者并期等新游戏的系列产品。

作为反勇者派的中坚节目，“神剑除魔传”系列拥有众多固定的爱好者。这是一种与勇者显示画面不同的3D画面，它由美国受欢迎的街机游戏中移植过来，因而有极高的知名度。另外探索善恶迷宫的独特乐趣等“勇者”中所没有的情节也是它受欢迎的因素之一。1992年，研制多年的新产品第Ⅴ代问世了。

“女神转生”也是具有众多爱好者的RPG，该游戏也采用了3D画面，主人公与恶魔为朋友，或是将恶魔合并造出新的恶魔。



在“勇者”派记忆中遗留的有“桃太郎传说”，这是根据日本十大民间故事之一而改编的，表现出独特的滑稽可笑。此外，由任天堂在1989年推出的“妈妈”游戏通过其广告撰稿人之一的井重见的制作而成为一时的话题。

四、方格游戏的兴起

在各厂商的不断摸索中，逐渐出现了知名度和销售方面都已逼近“勇者”的系列产品，这就是方格游戏“最终幻想”(太空战士)系列，该产品直到第Ⅱ代时便突然出现抢购热潮。

这种产品的魅力在于区别了前锋与后卫，引入了以战斗场面或角色变换为主的各种各样的系统。

然而更为吸引人的是具有戏剧性的故事和有效显示其情节的游戏方法。为了使人们看到令人感动的生死别离的场景，就不可能仅仅是由游戏操纵画面，而必须采取强制显示结果的方法。这一手法并非“最终幻想”独此一

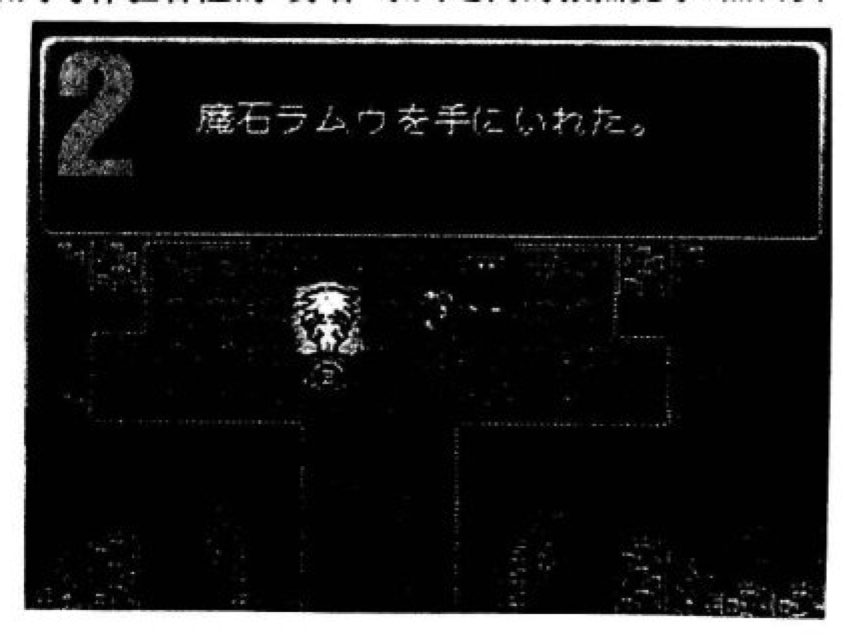
家。在每次重复这一过程时,会使人担心游戏者注意力都集中在强制显示上面。最成熟的产品是1991年超级任天堂(SFC)上使用的第Ⅳ代。总之,这种游戏从头至尾都编排了强制显示的画面,使人产生一种错觉,似乎是在被动地观赏一部很长的电影。

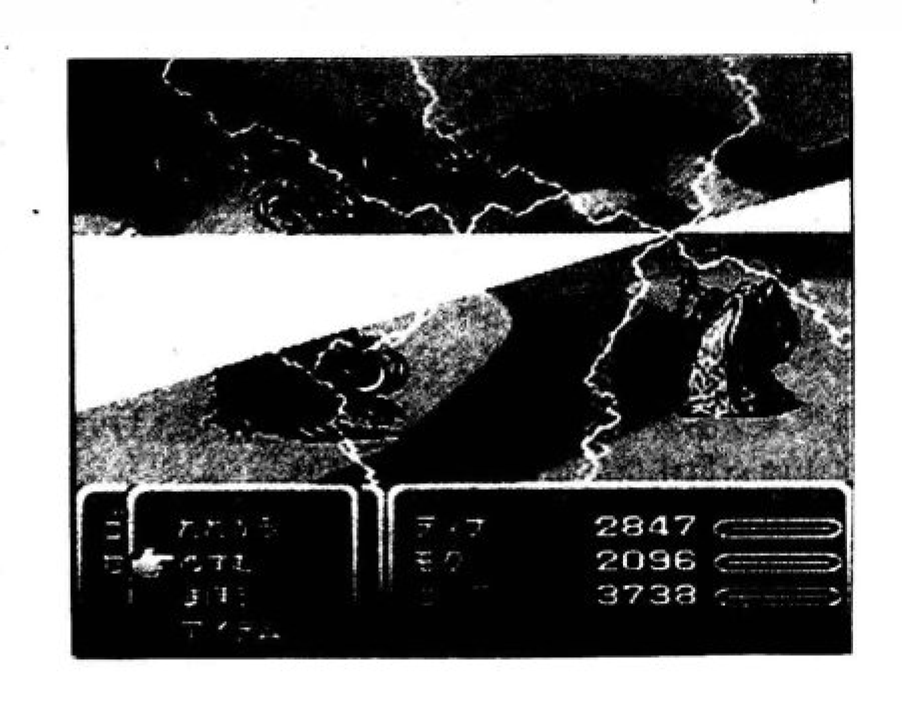
"勇者"系列游戏可以使人体验到不同世界的冒险行为。但是"最终幻想"系列却使人们象在观摩电影一样去冒险,因此而获得成功。

五、1992年以来的新发展

电玩迷们都期待着今后所谓观看冒险的"最终幻想"系列与体验冒险的"勇者"系列之间的激烈竞争,然而实际上在1992年这两种新产品就开始进行了令人吃惊的融合趋向,即"最终幻想"Ⅴ代却向着体验冒险的方向发展。而"勇者"第Ⅴ代却向着观看冒险的方向发展。双方相互吸收对方的某些内容,这种相互趋同的现象可以说是一件预示未来RPG发展方向的重大事件。人们正拭目以待,未来这两种产品各自的第Ⅵ代产品将会是什么内容呢?

当然,这还只是猜测,但是目前人们普遍希望"勇者"之父堀井先生和"最终幻想"的发明者坂口先生能携手合作,在同一发展方向上进行思考,共同开发新的扛鼎之作,电玩迷们都期待这一天的到来。



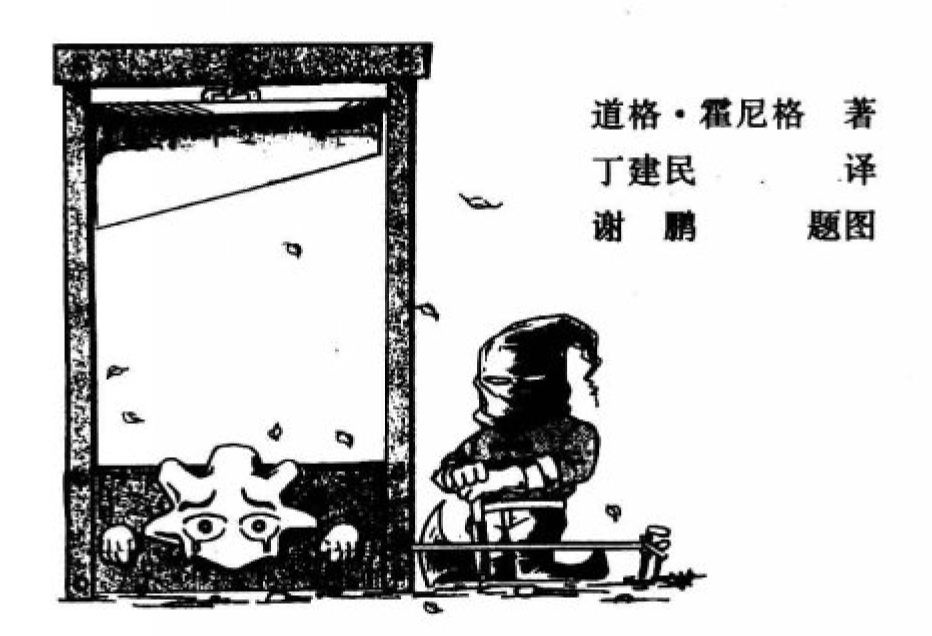


附A　　RPG游戏和主要作品

1987年	1988年	1990年	1992年
勇者斗恶龙Ⅰ	勇者斗恶龙Ⅱ	勇者斗恶龙Ⅳ	勇者斗恶龙Ⅴ
最终幻想	最终幻想Ⅰ	最终幻想Ⅱ	最终幻想Ⅴ
神剑除魔传	伊苏国	神剑除魔传Ⅱ	妈妈Ⅰ
女神转生	贝兽物语	女神转生Ⅰ	神剑除魔Ⅴ
桃太郎传说			真女神转生

附B　　RPG两派特征探讨

勇者派	反勇者派
冒险基本沿一条道路前进	可以自由活动范围很大
战斗方法和画面非常具象征性	战斗指令的输入方法复杂
储蓄一定要去教会进行	储蓄基本上在哪儿都可以
完全消灭后钱只剩一半了	完全消灭后钱数依旧
人群的移动是一个连接着一个行进	不论增加几个人,其角色只有一个
最初选定的名称要固定至最后	在游戏中间可以变换名称
主人公作为勇士先开始	主人公最终成为勇士



道格·霍尼格 著
丁建民 译
谢 鹏 题图

死亡游戏

编者按:“死亡游戏”连载于《GAME 集中营》电子游戏专辑第一、二辑,颇受读者好评。这在此游戏类文章中非常不容易。作者道路·霍尼格不但是位小说家,还是位诗人,评论家,他的第一部长篇小说“罚球”曾获1984年最佳侦探小说埃德加奖提名。

“我不想吃这份色拉”,比利·桑普森说。“我不爱吃色拉,而且我还有很多事要做呢。我可以走了吗?”

他的父母连CPU(中央处理机)和BMW(弹道导弹武器)都分不清,同他们说什么都没用。都是电子时代了,可他们好像还生活在恐龙时代。

“比利,”母亲说,“我不在乎你今晚想编什么稀奇古怪的电脑程序。可要是你没有足够的维生素,恐怕连自己的名字都写不下来。还是吃点儿吧!”

比利把色拉泼到碟子四周。一堆淡而无味的菜,如此而已。可要是你第一个搞到一种新游戏,你就非得马上试一试。这关系到名气问题,更不用说还有那种从未体验过的激动了。可是,对他们说这些管什么用!他总算把大部分色拉吞了下去,差一点窒息。

“现在我可以走了吗!”

“比利,你就不想吃点儿甜点心吗!”

“一会儿再说吧。”

比利快步走进自己的房间,关上了门。他的父母都很尊重他的个人自由。如果他关上房门,他们就不会打扰他。

他非常珍爱而小心翼翼地把那个新的软磁盘从保护套里取出来,他搞到这个磁盘纯属偶然,因而他确信除他之外不会有第二个人会有这种磁盘。他是《电脑世界》杂志的老读者,每周必读。那是他随意在平时很少留意的“招聘栏”浏览了一下,偶然看到一则好象是错排在该栏里的小广告:“死亡游戏,适用于IBM PC及同类型的游戏机,荷马奥德赛小型电脑公司的新产品,阿拉斯加,99603,价格59.95美元。”比利从未听说过阿拉斯加州的荷马,更没有听说过奥德赛小型电脑公司。不过这并不奇怪。新公司走马灯似地出现和消失,根本搞不清它们的来龙去脉。重要的是他发现了一套崭新的游戏。虽说价钱贵了一些,可要是他比伙伴们捷足先登,那就值行一买。

五天后这套游戏程序就寄到了,这实在是非同寻常。邮件往返于此地与阿拉斯加一趟究竟是多久?五天肯定不够。和磁盘包装在一起的还有一张纸条,上面写道:“奥德赛小型电脑。快速专门服务是本公司的特色,谢谢您寄来期待中的定货单。”这是什么意思?

比利把磁盘插入电脑,打开机子。

“您好,桑普森先生。”荧屏上显出几个字。“您想玩神奇的死亡游戏吗?要玩就请按‘回车’键。”

它竟然知道我的名字?这倒确实是专门服务了。

他按下“回车”,第一个字幕就出现了:

“请挑选游戏等级:

第一级:随机死亡

第二级:多重死亡

第三级:人际死亡

第四级:创造者死亡

第五级:个人死亡

退出。”

太妙了!好游戏就该有不同等级的玩法。就他的技术而言,低级玩法也许太简单。于是他输入了一个“5”,绕开了那些只配让小孩玩的东西。

“输入受阻”。

真烦人!好吧,他重新试了试“4”,然后是“3”,“2”,可是每次结果都相同。他只好按“1”。

“随机死亡。您的对手是:”

停顿了10秒钟,荧屏上出现了“杰弗里·海波特”。随后是“请挑选3件武器”的指令,接着出现了一张包括124件武器的单子。

比利开始喜欢这套游戏了。它没有附加说明书,因此他对于武器的使用及对手的装备情况一无所知。这可真妙。他只能摸索前进,在战争中学习战争了。

他挑选了“防刺伞”,“规避动作”和“热敏激光”等三件武器。一件用以进攻,一件用以防御,还有一件攻守两便。这个结合很不错。

“对手已摄取一种改变意志的化学药品,它让人坚定决心但减弱运动能力”。对手的汽车急速奔驰,X秒钟地把玩着那个新磁盘,这是个幼稚的圈套,比利不屑一顾。那把伞他们只会让他使用一次,一然他就可以永远地躲在伞后,而游戏也就会陷入僵局。如果他过早出伞,对手就可能绕开它,它的防御工事就会受到严重破坏。可取的方法是在适当时机用伞,让对手的追击车毁于自身的冲

击力。现在还不如减慢它的速度为好。

于是他按了这几个字“热敏激光。”

“X＝30。汽车部分受损，X秒钟后撞击将会发生。单弹道导弹已经发射。你的反应：”

一切顺利。幸亏没有用伞，不然30秒钟时间足以让对手绕开。他已用激光给了对手一个打击，由于药物的作用，对手的协调已遭破坏。假定开始时双方的武器大致相当，现在就该抓住有利战机了。

“不理。”

“X＝35。导弹偏离目标。汽车自我修复。X秒钟后施行撞击。您的反应：”

比利觉得现在已经把对手掌握在手里了。自我修复功能应该是一件防御性武器。那家伙很可能只剩下一件武器了。这是诱敌深入一举歼灭的时候了。

“规避动作。”“X＝10。汽车补燃器已点燃。X秒钟后进行撞击。您的反应：”

由于无法知道他们的操作是否按实际钟表时间进行，比利立刻将自己的反应输入游戏机：

“防刺伞”。

“X＝3。撞地。汽车被毁，对手被消灭。您赢了，比利·桑普森先生。”

荧屏随后出现了片空白。再没有出现游戏等级单，也没有出现新的指令，什么都没有再现。比利尽其所知进行了一切尝试，但是没能让机子作出任何反应。甚至关掉机子从头开始，也不见任何信号。

究竟是怎么回事？这套游戏确实很有趣，但他花了59.95美元买的东西可不能在第一级就出了毛病。于是在上床前，比利给奥德赛小型电脑公司写了一封措词尖刻的抱怨信。

第二磁盘是第二天到的。比利到家时，磁盘已在等着他了。这么说这组游戏是按磁盘序列进行的。这倒很有趣，也许最后一个磁盘会重新起动第一个磁盘，这样别人也就可以玩这组游戏了。也好。

他把游戏磁盘放到了一边，打算以后再玩。好东西不可一口吃光。

晚饭后父亲对他说：“比利，我想和你谈点正事行吗？”

“当然行，爸爸。”

又是老一套。他如何在那台该死的电脑上浪费时间啦，他的功课怎样被耽误啦，等等。对此他早有对付办法：一只耳朵进，一只耳朵出。

他们在客厅里坐了下来。

不料，父亲却说：“儿子，几个月后你就会领到驾驶证了，这意味着你将要承担一些责任，我想你是明白的。”

“我当然明白，爸爸。”比利心里一阵窃喜。

“比利，我不知道你喝不喝酒。你喝酒吗，儿子？”

“有时和朋友们喝点啤酒，爸爸。”

“嗯，你这样坦率，我很高兴。当然，我也不认为这有什么不好，不过，你要答应我一件事。”

“什么事，爸爸？”

“我和你母亲商量过了，我们要你答应，如果你什么时候啤酒喝多了，就给我们挂个电话，我们会来接你回家的。无论什么时候都没关系。一定。我们宁愿你把我们从被窝里拉起来也不愿……不愿冒这种风险。”

父亲把晚报递给比利。头版用三个栏目的篇幅登了一幅照片，照的是一辆已辨认不清的汽车毁坏后的残骸。

“这么年轻”，父亲说，“只比你大一岁。你要答应我们的要求，行吗？”

“当然答应，爸爸，没问题。”实际上他并不很喜欢喝酒。

比利很快浏览了一下有关这幅照片的报道：“杰弗里·海波特，17岁，克罗赛特人。昨晚在州际64号公路上驾车失控与水泥桥台相撞身亡。警方称该青年系在夏洛特斯维尔参加一个晚会喝酒后驾车回家的……”

他定了定神，又看了看报上的名字，禁不住大吃一惊：杰弗里·海波特。

过了好大一会儿才把报纸放回到沙发上。他突然觉得口干舌燥，就伸出舌头舔着嘴唇。

这不可能！

这是巧合，一定是巧合。

他在坐上坐了整整一个小时，手上翻过来，转过去地把玩着那个新的磁盘，不知道该怎么办才好。这是巧合，这种事情随时都在发生。有人出去钓鱼，钓到一条大鲈鱼，开鱼肚皮一看，里面有一只20年前他掉在湖里的结婚戒指。这类事情时有所闻。

不，不。这件事还可能有一种解释：比利·桑普森造成了当地一位他从未见过的年轻人的死亡。这是发神经，可这是事实。杰弗里已经死了，这一点无可争议。

他又思前想后地考虑了好一会儿，慢慢地他意识到自己的判断并不正确。还有别的可能。杰弗里在遭车祸前就一直有可能遇难，他随时都可能饮酒，他的车在那天的任何时刻都可能出事。电脑游戏只不过对他开了一扇窗户，让他捕捉了关于未来事件一瞥而已。

既然如此，他就不承担任何责任，除非他能够为某个明确的目的而努力利用他所发现的秘密。

这件事令人痛心，可是，他能做的也只有一件事。1000个人中也不会有一个人采取别的方式。他打开游戏机，起动了新磁盘。

“欢迎您回来，桑普森先生。您想接着玩神奇死亡游戏吗？”

他按了一下“回车键”。

熟悉的等级单又出现了。比利已经了解了规则，不过他还是试按了“5”、“3”、“4”、“1”。这些尝试都不通，他并不感到意外，这说明规则没变。于是他输入了“2”。

“多重死亡。您的对手是：”

“罗伯特·阿切尔，贝琳达·阿切尔，萨莉·阿切尔，库琪·阿切尔。请挑选四件武器。”这回显示的武器单全然不同。比利仔细研究着这个单子，想找出一个组合模式。上次他随意挑选武器就赢了，这次他已进入较高的等级，要获胜看来不容易。他需要的不仅是把握时机，恰当的武器也至关重要。

他挑选了武器。

“对手隐蔽在堡垒里准备毒气。毒气制成后将势不可挡。您还有 15 分钟时间。您的反应：”

这次该由他先采取行动。他考虑了 10 分钟，然后他确认对手会判断他在组织一次佯攻，因而他首先组织最有效的射击。

“火箭。”

“对手未能及时升起保护闸。堡垒起火。喷水灭火器起动。您的反应：”

“马。”

“对手的石弓攻击无效。毒气在火熄前爆炸。堡垒被毁。您的反应。”

结果就该如此。毒气爆炸，而他处于安全地带，战斗该结束了。还有什么不对？

当然还有。他立刻输入：

“盔甲。”

假定毒气不算武器，那么对手的四件武器已使用了三件，现在还有一件，

“幸存者萨莉的矛遇盔甲受挫。您的反应：”

“手斧。”

“全部对手被歼。您获胜了，比利·桑普森。”

荧屏随后出现一片空白。这次比利没有再试图使它重现。他上了床，可是整夜翻来覆去，被恶梦搅得无法安睡。

……

第三个磁盘是星期六到的。比利已把自己关在房间里整整两天了，他害怕这个磁盘的到来。两天前他听说了阿切尔家的事之后就病倒了。阿切尔一家——罗伯特、帆琳达夫妇和他们的两个女儿——就在比利玩第二级游戏的那天晚上，全部遇难。阿切尔家的总煤气管破裂了，漏气聚集起来，被炉子上未熄灭的小火引燃爆炸，三个人当即烧死。第四个是小女儿萨莉，她的卧室离爆炸处最远，在火烧到二楼她房间之前，她从窗口往下跳，在着地时头撞在一块石头上，颅脑破碎而死。

晚上 7 时，父亲走进比利的房间。

“儿子，”他说，“我知道你身体不好。不过，我和你妈妈想离开几个小时，今晚在海街的大卫家有个鸡尾酒会，从业务考虑，我们最好能去。你看你一个人在家行不行？”

“没问题，爸爸。”

说实话，父母出门并不使比利感到沮丧。他没法对他们解释这几天发生的事。不然他们就会立刻打电话到校医院，请精神病科主任给他看病了。尽管他感到恐惧，可他也知道，自己一定会做第三级游戏的，而这个游戏，最好是单独做。

“我们又见面了，桑普森先生，”荧屏说。“你肯定还想继续玩神奇死亡游戏吗？”

比利犹豫了一下，不过只一瞬间他就坚决地按了“回车”键。然后输入了“3”，这回游戏机没有停顿。

“人际死亡。您在保护威廉·桑普森先生和太太。请选择两件武器。”

哎哟，老天，他们已改变规则来对付他了。在所列的 24 件武器中，他只能挑选两件。

时间是否真在流逝？时钟是否还在走？他研究着武器单，头脑中无数条转瞬即逝的演绎逻辑回路将他搅得六神无主。

然后他终于明白过来了。事情很简单。这次他有个非常有利的条件。他知道他的父母此刻在何处。既然如此，就不会太复杂。不是吗？汽车失事，开胃点心放毒而已，难道会是上帝的旨意？不行，他得坚持原来的结论。他挑选了武器。

“一伙街头流氓身揣小刀上前和被保护人搭话。您的反应：”

雕虫小技。这组游戏已经是连续两次迫使他道德出击了。好在他已料到这一着，正如他对威胁的本质也了如指掌。他所需要的其实只是一件武器，于是他毫不犹豫地按了：

“白纸黑字。”

“街头流氓被警察巡逻驱散。您赢了，比利·桑普森。”

信号消失。

比利将磁盘扔进垃圾篓。由于身体不适，他已精疲力尽。

半小时以后，他不得不耐着性子听他父母喋喋不休地讲述他们在街上经历的那可怕一幕。他瞪大眼睛装出很有兴趣的样子，为他们的安然无恙感到极大的欣慰。这天晚上，他睡得像头死猪。

第四个磁盘随次日的邮件到达了。比利毫不意外。他狼吞虎咽地吃了晚饭，甚至也吃了些色拉，随后匆匆进了房间。

"我们这位电脑天才儿子,"父亲不无讥讽地对母亲说。"没有时间陪我们这些凡夫俗子了。"

"桑普森先生,你要我也参加神奇死亡游戏吗?"

他按了"回车"键,然后花了很长时间来研究游戏等级单。第四级是"创造者死亡。"这是什么意思?创造者,是指创造世界的上帝吗?这不可能,是游戏的创造者?对了,一定是他。刚刚指令不是说,"您要我也参加……"

结局会怎样?他自己的生命是不会有危险的。个人死亡是在第五级,如果创造者失败,会不会是游戏的终止呢?

比利想按"退出"键,可这也许意味着他将永远不能再玩这组游戏了。无论如何他也不愿到此为止。于是他按了"4"。

"创造者死亡。请选择六件武器。"

指令仅此而已。至于谁和谁为什么对抗都没有任何说明。武器单所列的项目没有减少,但是,六件武器意味着可能出现非常复杂的行动序列。比利非常小心地进行了挑选,希望按自己的意图将对手诱入歧途。

选择完毕,游戏机打出:"您的反应"。不错。这倒也合情合理。如果创造者确实是为其生存而战,他就该有能力为自己创造尽可能多的机会。因此它将首先采取行动,但同时又要求比利在对此项行动一无所知的情况下作出反应。比利对此进行了分析。在前两级游戏中,他的第一步行动都采用了最有效的射击。据此对手也许会认为这次他也将这样做。不过它也许又会推测他已明白这一点,并因此会把最好的武器保存起来以留后用。最后,就这个等级的复杂性而言,它可能也不得不考虑到比利再次往回缩,采用老办法先发制人,不顾一切发起猛攻的可能性。这样他就得立刻部署最重要的防御手段。根据这个分析,比利调动了一件次要武器:

"空袭。"

"飞机被热导导弹击毁。您的反应:"

他错了。对手对他的第一步行动作了准确无误的判断,采取的对策恰如其分。现在它有可能会发动攻击,因为它会认为比利也许估计不到如此富有逻辑性的一步。

"地雷。"

"攻击坦克在雷区被毁。您的反应:"

一比一,关键的时刻到了。反攻的时刻到了。他一下子明白过来,没有任何疑虑。他明白对手正准备发起第二次行动。因而他没有用"不可毁灭的防护甲",而按了"千万吨级热核装置"。

"磁散射不足以抵御热核弹。指挥部被摧毁。桑普森先生,您赢了。谢谢您玩这个游戏。再见,祝您走运。"

荧屏再次出现空白。

……

报道刊登在当天晚报的头报。强烈地震袭击了阿拉期加的克奈半岛。荷马遭受的破坏最严重,大片地区沦为废墟。报道没有说明死亡人数和财产受损程度。

比利大为震惊。他毫不怀疑,死难者中有那位创造者,他玩那场游戏的目的的确是为了保存自己的生命。

然而,更令人吃惊的是,第五个磁盘竟然也随下午的邮件寄到了。这可出乎比利的意料之外。他曾想,既然创造者已在游戏的第四级消失,就不会再有第五级游戏了。

现在他两眼盯着游戏等级单,这次它是没有经过开场白就直接出现的。单子只包括两项选择:

"5"或者"退出"。

"个人死亡",他的死亡?还是别的什么人的死亡:如果他获胜,会有什么褒奖吗?一定会有。风险太大了,什么东西值得他冒生命危险呢?对未来事件永恒的预见能力?荧屏没有给他任何回答。

他的手指悬在键盘上方。生还是死?生与死?谁的生,谁的死?他的手指落到"5"键上。

指令出现了。

"一种无药可治的瘟疫威胁着地球上整个人类的生命。不可能有任何治疗良方。"指令消失。"'A'和'B'两者之一能抵消这次威胁并成功结束这场游戏。"指令又消失。"请输入"'A'功'B'以结束游戏。您的反应:"

比利·桑普森开始狂叫起来。他一遍又一遍不停地狂叫着,一边叫,一边死死地盯着荧屏的指令。父亲急速冲进了房间,双手抓住比利的又肩,摇晃着他。

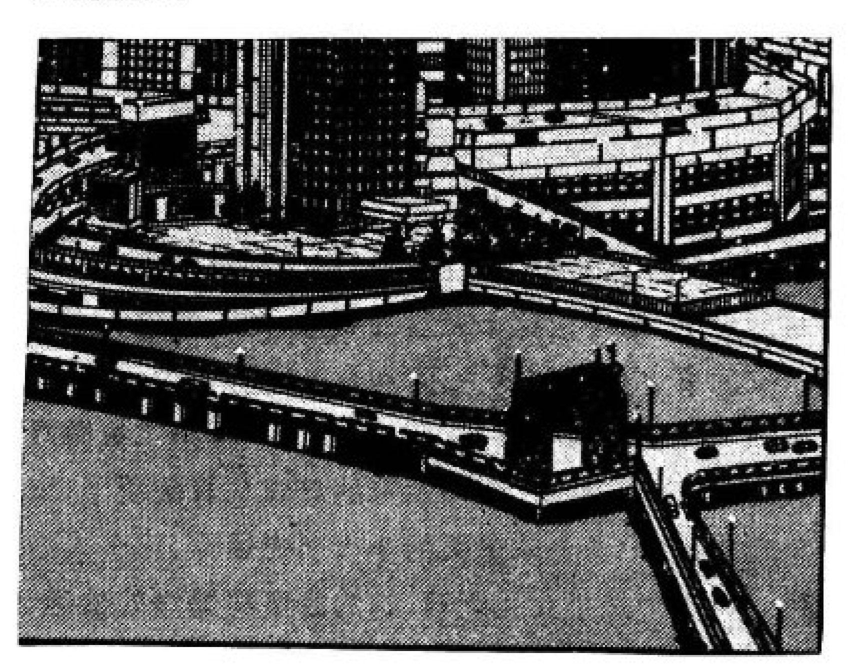
"孩子,"他说,"出了什么事?"

比利仍然狂叫不止。

父亲看了看游戏机的荧光屏。

"呵,上帝保佑!"说着,他按下了"A"键。

在那个由外国势力占据的岛国格林纳达的圣·乔治城,卡林纳治地区的一个孩子,一个7岁的小孩子突然得了惊厥症。



暴力辛迪加

袁 雪 飞

这是个真正‘火爆’的英文IBM—PC游戏，它一改以往游戏的陈弹老调，给你一个全新的感觉。其画面的细腻、音效的逼真、算法的精确无不让你身临其景、感受倍至。它不失RPG类的投入、ACT类的过瘾。笔者愚见：这才是正宗的IBM—PC游戏，玩这种游戏真是享受！

在2XXX年，欧洲某个新兴城市的夜晚，满街

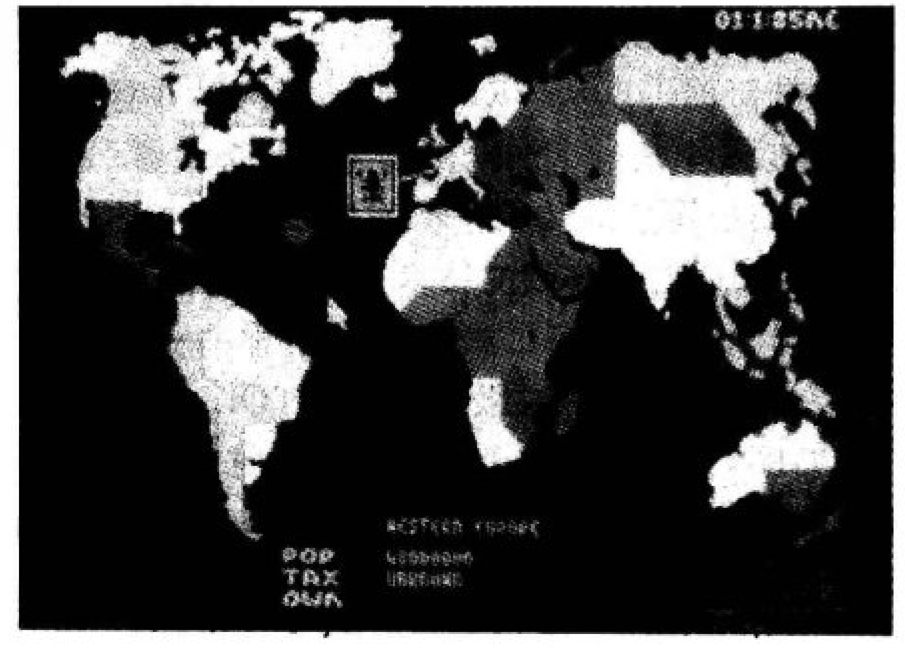


公元2XXX年 欧洲某新兴的城市一派繁华。

的浮磁汽车和广告屏幕墙，灯火闪耀，一派繁华。此时，一辆浮磁 汽车驶向路边一个正在点烟的男子身边。这个男子被一种神秘的力量吸入车内。这辆汽车随后驶入一座神秘的城堡，在城堡内，这个男子被更换了可修复的肢体和电脑，然后又将他放回原处，只见他从怀中掏出激光手枪，打出了SYNDICATE几个大字，开始了他的特殊使命……

现在你就是这样一些人的老板，坐在飞船上，盯着激光屏幕，指挥他们完成使命。

当你在MENU（主菜单）中，按下F2键或用鼠标点一下F2这一栏就可以看到一幅世界地图，这个地图上各个地区的颜色不同。你完成了任务后就变成和你的图标一样颜色，你只能选择屏幕



全世界势力分配图

上某个闪烁的地区进行下一次游戏。你可以从地图正下方信息框中得到你选择地区的名称人口税收等信息，你也可以从该地区的税收和OWN情况得知是否打过。一旦选中了这个地区，就可以点一下屏幕左下方的BRIEF框，进入MISSION-BRIEF那屏，或者点一下屏幕右下方的MENU框，返回MENU主菜单。在MISSIONBRIEF这屏中，你会得到本次任务的有关信息，如敌人的防御力量，完成任务的捷经，放大的地形图等。当然这些信息量的大小要看你肯花多少钱，屏幕右上角的INFO和ENHANCE两框中的数字就是更多信息的价钱。当你用鼠标点ENHANCE. 直到这个框不再出现数字时，你就在紧挨着这个框的正下方的窗口中看到这次行动详细的地形图（你可以用鼠标指着地形图，按住鼠标的右键移动鼠标浏览整个地形图）。而且上面分布许多红点，这些红点就是对你最有威胁且具有进攻性的敌人，它们的分布是你刚进入该区域时的位置，以后他们会自动判断你方队员的位置进行攻击。MIS-SIONBRIEF这屏绝大篇幅是介绍本次任务的由

来、提示和捷经。你可以点屏幕右下部的→和←翻页。当你明白了本次任务的目的后，就可以点一下屏幕左下方的 ACCEPT 框，进入下一屏选择本次行动的队员、装备及其肢体，或是研究新的装备和肢体。然后就进入状态，开始行动了。

从 MISSIONBRIEF 那屏中点一下 ACCEPT 框，就进入装备屏幕。在这一屏中，你可以看到左面的一列为别标有 1、2、3、4 的四方框和 RESEARCH、TEAM、MODS、EQUIP、ACCEPT 等框。这四方框是你一次行动所能指挥的四名队员，你可以从 TEAM 中选择队员并且点亮 1、2、3、4 中任一个或全部来为其装备武器（选择 EQUIP）、更换肢体（选择 MODS）。而右边的框中是武器或肢体详细的技术参数，如武器的射程、装弹量、价格等。最初提供给你的武器有 PRSUADERTRON（说服器）、PISTOL（手枪）、SHOTGUN（散弹枪）、SCANNER（扫描器）、MEDIKIT（医药包），肢体有 U1 型的 LEGS（腿）、ARMS（臂）、CHEST（胸）、HEART（心脏）、EYES（眼）和 BRIAN（脑）。屏幕右上角 数字是你现有的钱数。

下面介绍如何有效地进行研究，以便更快更好地完成任务。当你点一下 RESEARCH 框，就可以进入研究屏幕，研制你所需的新武器、新装备和新肢体。这一屏左面由上至下依次是研究项目框、研究方式框、MODS 和 EQUIP. 研究项目框中有 AUTOMATIC（自动性）、MISCELLANEOUS（多样性）。如果对 AUTOMATIC 进行研究，就会研制出 UZI（乌兹冲锋枪），对 ASSAULT 研制出 FLAME（火焰喷射器），对 HEAVY 研制出 LASER（激光枪），对 MISCELLANEOUS 研制出 ACCESSCARD（存取身份卡）。如点一下 MODS. 研究项目框中就要变为 U2 型的 LEGS、ARMS、CHEST、HEART、EYES、BRIAN。你可任选项目框中某一项研究，这时屏幕中间会出现一个 X 轴为时间、Y 轴为百分比的表，你若选定研究项目，表中会出现一条明亮的直线，通过选择 FUNDING＋（加费用）和 FUNDING－（减费用）直线有所变化。你花的费用越多，研制的时间就越短，正好成线性反比，此时电脑已经自动开始研制了。你可以等候在屏幕前，直到研制成功，也可以点一下 ACCEPT 框，装备队员进行游戏。

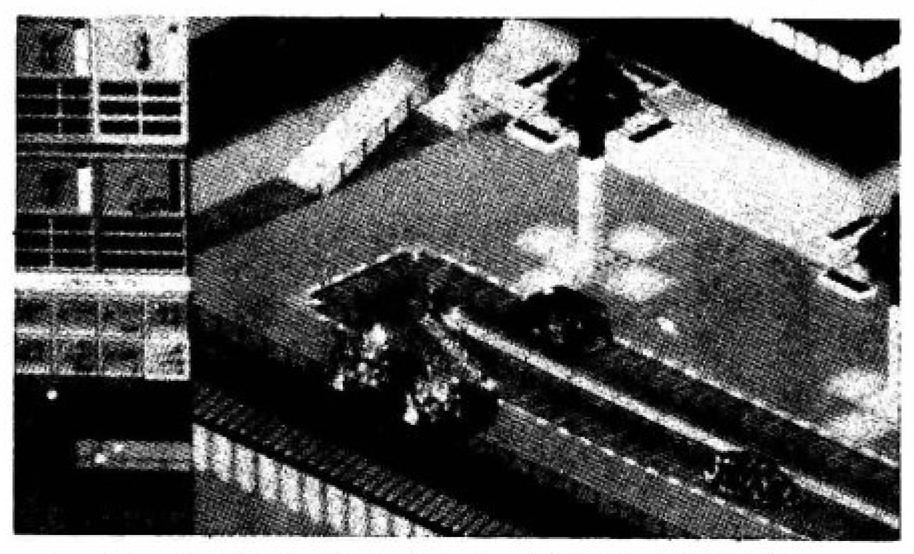
下面谈谈装备你方队员，你可以对装备屏的四方框中任一个进行装备，也可以点一下四方框中间的四个星号，对四个队员统一装备。这屏中间是对应的队员肢体和携带的武器示意图左边是武器和仪器的清单，需要提醒的是你必须看明任务后，再选择必要的仪器，才能完成任务顺利过关。选好武器后，可点 PUARCH 框购买。如买错了，可选该武器且点 SEAL 框买掉。仪器亦然，而肢体只能装备不能卖掉。

下面介绍一下各种武器、仪器和肢体的性能：PISTOL（手枪）是免费的，并且各个队员最初唯一的装备，杀伤力最弱、装弹最少、射程较近且只能单发射击；SHOTGUN（散弹枪）杀伤力面积最大、装弹较少、射程最近且只能单发射击，可以用于群战；UZI（乌兹冲锋枪）杀伤力较大、装弹较多、射程较远且能连发射击，可以用于冲锋进攻；FLAMER（火焰喷射器）杀伤力最大、装弹较多、射程较近且重量较大，只要喷中，敌人定会被烧死，可以用其攻击顽固之敌，但使用不当也会烧死自己人；MINI—GUN（轻机枪）杀伤力最大、装弹最多、射程很远且能连发射击，但重量最大；LONGRANGE（狙击枪）杀伤力最弱，装弹一般，射程最远但只能单发射击，可以用于暗杀；GAUSS（高斯枪）杀伤力无敌、装弹最少、射程较远，主要用于摧毁敌人车辆，在危急情况下也可对付武器精良的群敌，管叫他们死无全尸；PRSUADERTRON（说服器）是一种让你方线人、人质和同伙跟你方队员走的仪器，有一些任务你必须带上它才能完成；SCANNER（扫描器）是一种远距离、大范围搜索目标的仪器；MEDIKIT（医药包）可以医治创伤、恢复体力，十分有用；如果你方队员更换了肢体，那它的抗击能力会大大增强，而 U2 型肢体比 U1 型更强。你若装备了好的肢体，便可谓刀枪不入了。

最后谈谈游戏时的屏幕和场景：屏幕左边由一至下依次为一个四方联框、一条提示框、一个武器携带框、一个示意地图，其余部分都是游戏场景。这个四方联框表示你选的四个队员体能状况，每一个框中有个反应该队员动作的小人，旁边竖

着的灰条代表该队员的健康度、横着的中间有个小竖杠的三条数值由上至下为灵活性、警惕性、射击方向灵活性。武器携带框是表示当前被指挥队员所携带和使用的武器，提示框中将随时提示你有关信息，告诉你箭头所指的是什么东西、任务是否完成。而提示框和示意地图对于你救人十分重要和关键，它以发波方式提示目标方向，蓝圆点表示警察的位置，闪动的小灰点代表你可捡的武器，红圆点表示具有进攻性的敌人的位置，白方点表示车辆的位置。游戏的场景多为城市、军营或工场，上面有楼房、高台、车道、天桥和沟壑，车辆有民用轿车、救护车、警车、工程抢险车和装甲车。

这个游戏中你所碰到的有市民、罪犯、警察、敌人、哨兵等。市民对你毫无影响，可以不去管他，以便节省子弹；碰到警察时应尽可能的收起武器，避免冲突，而有敌人向你攻击时，就另当别论了；对于敌人要坚决打击，彻底消灭。在游戏过程中，为提高速度，尽可能乘坐车辆，但当遇到敌人时，最好迅速下车，因为除装甲车外其余车辆经不了几枪就会爆炸。此外在四名队员同时乘座一辆车时，只有先上车的那一个才能开车和向车外射击，切记勿在车中使用 FLAMER（火焰喷射器），以免自己的车辆受损，导致自焚。这个游戏的背景音乐和音响效果俱佳，很给情绪。各类武器的射击声、甚至连 SHOTGUN 散弹枪的上弹声都清晰可辨。当你端着枪靠近警察时，警察会说："POLICE, PUT OUT YOUR WEAPON！"（警察，放下你的武器！）。如你完成了任务，语音会提示："MISSION COMPLETE"，同时提示框显



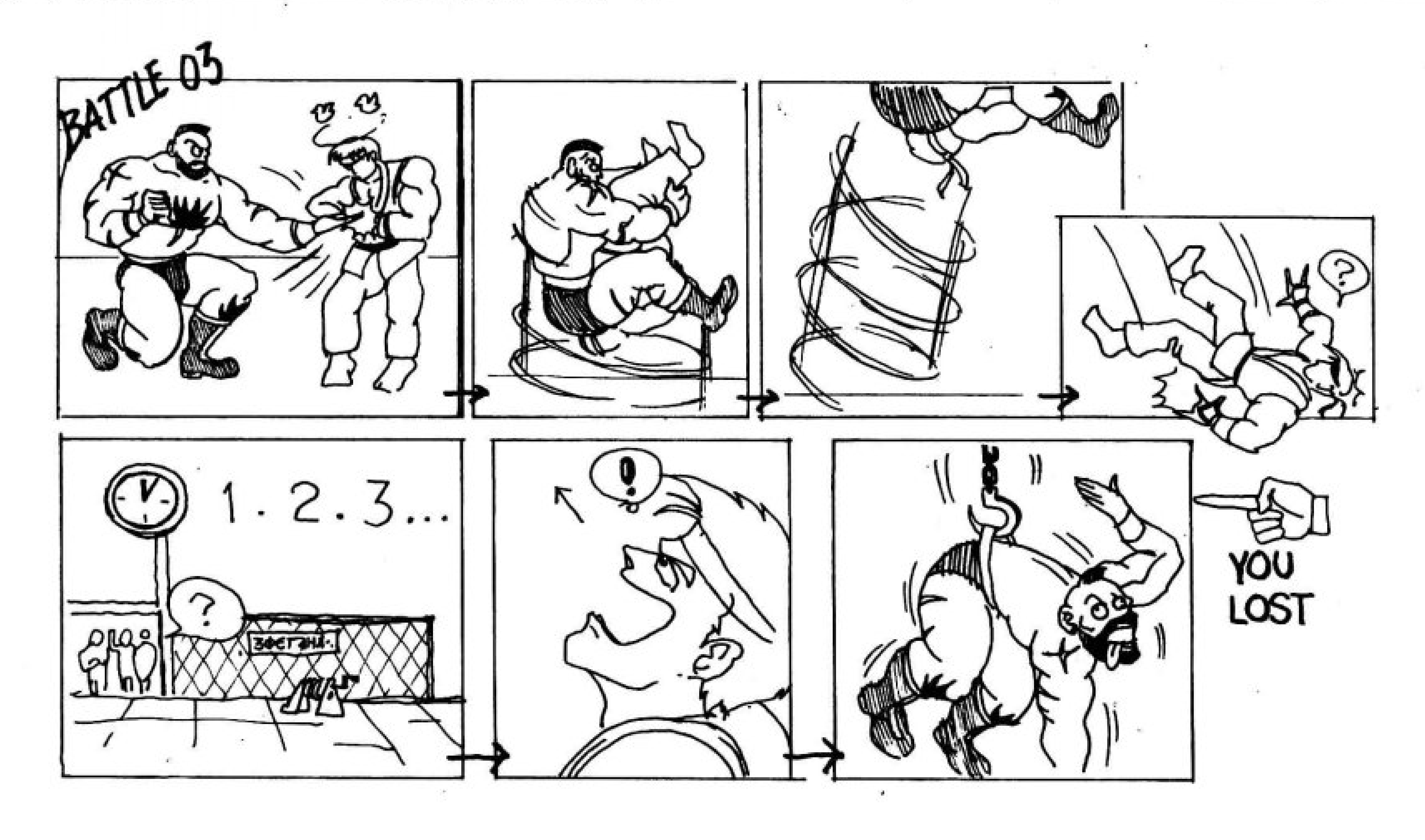
2号队员使用缴获的火焰喷射器摧毁了敌装甲车。

示："PRESS BLANK"，按下空格键后，屏幕上是漫天礼花和欢呼的人群；假如失败，语音会提示：

"MISSION FAILED"，同时提示框显示："PRESS BLANK"，按下空格键后你的老板会大吼："NO！"，并随手抓起台灯砸向激光屏。而当你的全部队员殉职后，你的飞船就会冒着烟附向地面后爆炸。

这个游戏的真正乐趣和更深层次是言语所不及的，还要读者亲自动手，才能体会到。

责任编辑：邱兆龙



中文强片
陪你渡过盛夏的活力时光
精心杰作
让你舒展舍我其谁的雄心壮志



中文RPG遊戲

文/“软体动物”汪寅

一、大宇资讯

一年半前，曾经有一套游戏大红大紫到了无人不知的地步，这就是《大富翁》。这是大宇的一部早期作品。从那时起，我才知道大宇资讯。但当时本人自命不凡，只玩RPG、SLG，对《大富翁》这样的休闲玩具不放在眼中，自然大宇也未引起我的注意。直到几个月后，大宇的《失落的封印》、《魔道子》才使我对大宇刮目相看。时至今日，大宇的“蜀山奇侠系列”（此名系笔者杜撰，原因后面说明），更使人们感到大宇已成为数一数二的资讯企业，水平与软体世界也不相上下。

大宇的特点在于，它从来不代理国外的游戏，所有产品皆为自己制作，这点实在值得称赞。最近推出的《轩辕剑 I》，即将发行的《妖魔道》和开发中的《剑仙奇侠传》都是充满古风，以蜀山奇侠为主角的RPG，音乐、美工、剧情的手法之高明，令人惊叹。

二、《轩 I》丰富的剧情

《轩 I》是大宇的 DOMO 小组的处女作，纯属尝试，游戏短的出奇，（本人半小时爆机）水平之低实在让人大跌眼镜。《轩 I》实际是接读《轩 I》的，不过已有了天壤之别，如果告诉你终结者 T2029 是北京猿人的儿子不知你怎么想，反正《轩 I》与《轩 I》之间的差别就这么大（有点夸张）。

《轩 I》叙述的是自十七年前（哪年的十七年前？不知道）的人魔大战后，人类与妖魔彼此相安无事。然而好景不长，人类出现了一个从轩辕剑侠为膜拜对象的帮派——轩辕帮。该帮继承了轩辕剑侠毕生斩妖伏魔的誓愿，见妖就斩，见魔就砍，因此打破了人魔势力的均衡，妖魔生存空间大受威胁。此时一位自称“恶神”的妖魔为了维护人魔均势挺身而出，“他”的出现，也给大地带来了一些前所未见，凶猛残暴的妖魔与妖兽。“恶神”聚啸于火焰山，与人类轩辕帮形成对立局面。主角何然（已不是“倩女幽魂”中的宁彩臣，燕赤霞和聂小倩，名字亦可自己起）与年轻黑衣侠——杨坤硕，美丽的小姑娘——江如红，为追查人魔大战经过，寻找江如红身世，结伴同行，共闯江湖。故事除了上面的主线，还插有一些支线，可以得到一些利器或学会一些招式及故事发展必需之物品。可以说《轩 I》是个典型的行侠仗义，人魔抗争的RPG，但并没有落入俗套。



被捉到不服審判，而私自潛逃的兇徒



擁有神通的女俠，以除魔衛道爲己任

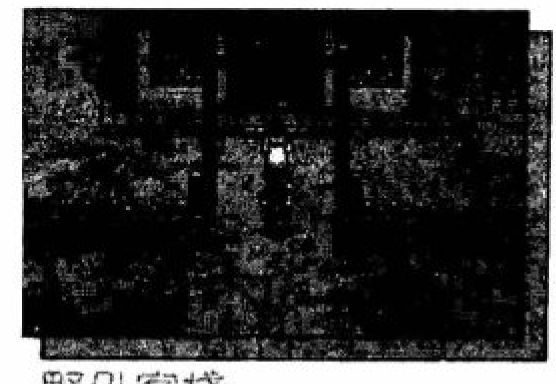


神使是崑崙仙境的傳令人，有多位輪值

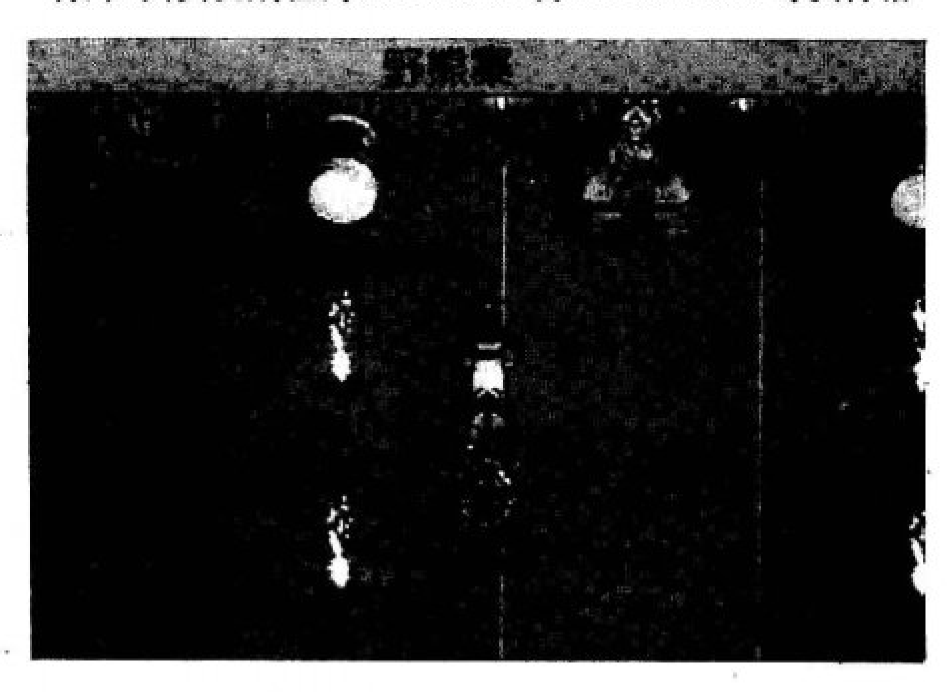


原名終葵，爲古人驅鬼的神祇

三、简便的操作



《轩Ⅱ》容量12MB，286以上机型，640K内存（上期“游戏新闻眼”介绍需2MB内存，系本人错误，原因后叙）支持多种音效卡。传统（日本式RPG）指令菜单通常为竖条或横条排列。现在许多公司制作的RPG指令向美式RPG学习，采用图标，但界面仍是日式（美式RPG界面通常为第一人称视觉，或干脆全由鼠标代管），如长重的《江湖外传》，精讯的《乱世伏魔录》等等。《轩Ⅱ》仍采用文字指令，但是十字型排列，比较特殊（其实挺别扭的），ENTER或SPACEBAR可执行指



令和对话，↑↓←→可选择和行走，Ctrl可撤销指令。行中指令有天书、奇术、物品、状态四项，战斗中指令有攻击、奇术、物品、行动四项。由于是中文指令，加上操作方法一目了然，在此就不详细介绍每条指令了（全写出来真的很累）。但指令中的特色必须讲一下。首先，游戏中所有数字都是用“一、二、三、四……”表示，让人感觉怪怪的。但细一想，那个朝代的人如果看到满街的“1、2、3、4”那感觉才真是怪怪的，这也算是符合实际的设计。其次，物品栏和法术栏的设计都很照顾玩家。物品栏中，每件物品都有大幅图样，除使用丢弃外，还有“说明”一项指令，这样就不会用错物品了。法术栏，行走中法术和战斗中法术被用颜色区分 开来，并且，也有说明指令。这么简单的操作，绝不会酿成让玩家后悔，死亡或白花钱的错误（除非你大脑……）。

四、多姿多彩的旅行世界

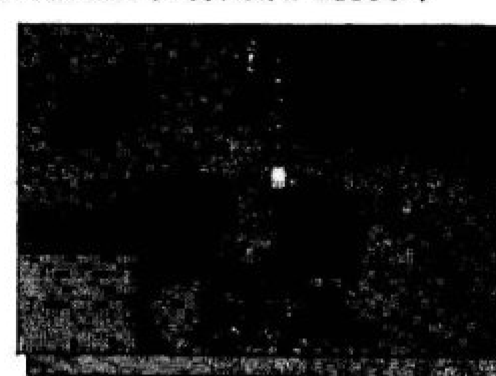
一部好的RPG，不仅应有复杂神奇的剧情，美工同样起着很大作用。景物的制作是《轩Ⅱ》比《轩Ⅰ》最大的进步之处，城镇最能说明。房屋，池塘，木车，柴垛，无所不有。房屋是典型的汉族的民房，和二层的客栈。门口有花草树根的是药店，摆满蛇矛、偃月刀的是武器店，百姓们各忙各的。景物刻划极为细腻，细到房顶碎瓦片和家家都有的夜壶都清晰可见。另外，在游戏中你还能看到乐山大佛和蜀山栈道，没去过四川的朋友可借此机会游览一下。战斗是在山水画的背景下进行的，场景不同，山水画也不同。这样战斗时间长了，也不会产生厌烦感。多数PRG（日，美都包括）中的迷宫，山洞也好，城堡、下水道也好，墙壁都是横平竖直的，未免有些不切实际。而《轩Ⅱ》中有许多迷宫是极不规则的。山洞中更为突出，有些路甚至是斜的，还有石像，大坑，灯火的设计，真的很有趣。

五、精致的妖魔与神奇的炼妖壶

莫拓，蛟龟，神使，画中仙，这些妖魔听着让人感到新鲜。它们并不是凭空创造的，而是根据《山海经》等古籍中记载的妖魔创造的。每一种妖魔都有自己的等级、生命、攻击力、法力等属性，有些还很厉害呢。如果能让它们成为帮手，对战斗是很有帮助的。敌人会帮我们吗？当然会，只要不是特定的敌人，任何一个平常战斗中的敌人都能成为帮手。当你得到炼妖壶后，战斗指令“行动”中会多出“炼壶”指令。这时你就可以用它吸走你想要的敌人。在没事儿时，把两种妖怪放入炼妖壶，便可炼出一种别的妖怪，有可能是非常厉害的白无常，也可能是面瓜的青蛙，这要看你等级够不够了。不仅是妖怪，那怕是刀剑，药材之类，只要能放入壶中都可以炼。属于你的妖怪，你便可以从说明指令中了解到该妖怪的属性及来历。需要时，就可以放出来助战。据我所知，这样的设计还是前所未有的。

六、令人目炫神驰的武功，法术及战斗场面

战斗、升级是RPG的基本构成因素，是不可缺少的。和多数日式RPG一样，《轩Ⅱ》的战斗也是在突然遇到敌人后，转入战斗画面的。敌人数目1——4名不等，初期只是树精强盗之流，到后期便有了门神龙人等棘手妖魔。只要等级够高，它们对你是造不成威胁的。特定敌人就没那么仁慈了，从初期的强盗头子到最后的壶中仙，每一位都能逼着你到外面再升个四、五级才肯屈服。对于RPG老鸟来说这都是稀松平常，司空见惯的。主角是靠刀剑攻击，法术镇



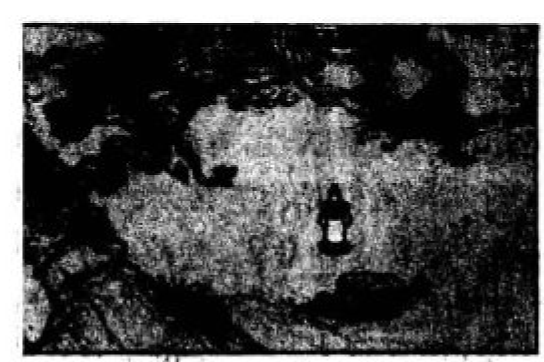
多變的場景設計







压，神妖帮助，用炼妖壶来吸取消灭敌人的。刀剑攻击威力，取决于主角的等级与兵器强度，偶而也会使出致命一击，威力为一般攻击的两倍。每出一剑，主角都会因发力而发出“嘿！哈！”之声，而刀剑招呼在敌人身上，也会发出“铿锵”之声。喜欢享受屠戮感的朋友会有所满足。神功、法术的使用是最让玩家感到过瘾的。招式的来源不仅是升级时自然学会，在特定人物身上也能学到些功夫。如买了轩辕菜刀，便学会了炒饭十八手。而在蓬莱仙境的 DOMO 工作组(这是故意设计的搞笑场景)还能学到“疯狗咬猫拳”等四式不伦不类的功夫。法术分为进攻型，压制型、医疗型与移动型四类。进攻型法术包括刀剑招式、拳脚招式，符咒法术。压制型通常为符咒法术，可使敌人长时间麻(无法攻击)缚(无法施法)眠(停止攻击)蛊(中毒)。医疗型通过符咒与药材回复主角生命，体力及法术值。而药材分为金、木、水、火、土五类，须配合使用，极为符合中药构成。移动型是指从迷宫直接回到地面或曾去过的地点间的瞬间抵达的法术。许多法术还须在祭祀风、云、火等媒介后方可运用。妖怪帮手在战斗中并不现身，只是将名牌(写有名字的牌子，非有名的商品)挂于画面左上角。在主角攻击后，妖怪会给予敌人普通或法术的攻击。低级妖怪会在危急时逃跑。炼妖壶的使用前面已经提到，不再废话。其他战斗指令还有集中攻击与逃跑，这在多数 RPG 中也有。战斗胜利后，会显示得到的钱数与经验值数。战斗时，喊杀声、雷鸣电闪、鬼哭神嚎之声响成一片，令人目炫的火球，巨手对玩家来讲实为一种视听享受。

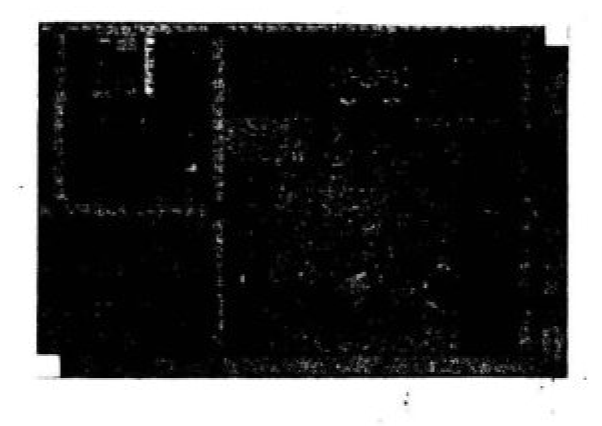


▲戰鬥系統中包含了"神通"、"技巧"、"符咒"與"醫術"等四大類。



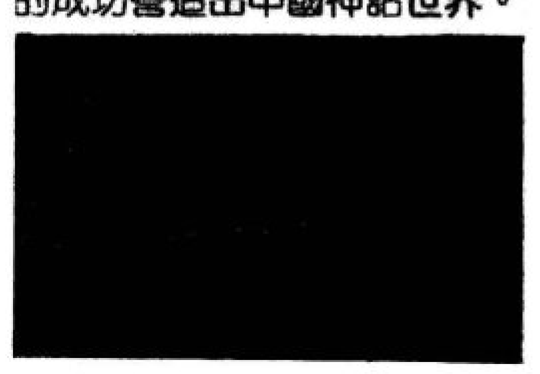
七、遗　憾

象 ORIGIN，SSI，VIRGIN 等大公司，都无法保证自己的产品中没有 BUG(注：BUG 臭虫。在 GAME 界代指由于游戏后期测试未过关而未被发现的程式毛病，轻的有时会有碍游戏发展，重的便无法完成游戏或死机)。《轩Ⅰ》中也是有 BUG 的。早先本人拿到的《轩Ⅰ》在某 386，1M 内存上使用，在改名后或战斗后便会死机。回家在 2M 内存上便可使用，所以误以为必须 2M 内存才可使用。最近拿到除 BUG 版，才知第一版《轩Ⅰ》因 BUG 问题，与某些主板不兼容。有个朋友在 386 玩时，感觉很好，升级 486 后，便不能玩了，除 BUG 版解决了这些问题。另外，对于内存驻有缓冲程式(SMARTDRV，PC—CACHE 等)的，有时也有死机现象。而且，《轩Ⅰ》的文件实在太多了，子目录有二十个，总共有文件 2300 多个。总容量 12MB，几乎无法压缩，用 ARJ 压缩后要用 10 张高密盘。向硬盘安装时，要等上很长时间。这点大宇应向 NEW COMPUTER WORLD(代表作《魔法门》系列)学习，《魔法门外传》容量有 14MB，但只有 10 来个文件，让人有种干净整齐的感觉。尽管如此，对于硬件过硬，有耐心，能辩证的对待事物的 RPG 迷们，根本不是问题。



总体来讲，《轩Ⅰ》可说是大宇的经典之作，是个不可不玩的(也可说不许不玩、必须玩或是不玩就是笨蛋)游戏。看完本的废话后，还没玩过这套游戏的朋友可要抓紧了。为了你在 PC——GAME 世界中的前途，为了不被冠以“菜鸟”、“老冒”、“面瓜”之类的经典头衔，赶紧找到《轩Ⅰ》(最好是除 BUG 版)玩一玩吧。顺便提一句，《妖魔道》、《剑仙奇侠传》也快出炉了，千万别错过呀！

▼充滿中國山水畫風的作戰場景，再配合取材自山海經等古籍的妖魔造型，破天荒的成功營造出中國神話世界。



P.S：在《轩Ⅰ》目录中，进入 GA 子目录，键入 PLAY，会看到一些有趣的东西。

美少女梦工厂 Ⅱ 攻略

文/雪鹰

这是一个人生培训RPG游戏，其Ⅰ代在台湾发行时就引起轰动，并且拥有一千两百万的"美少女梦工厂"迷。94年，由精迅资讯将日文版的《美少女梦工厂Ⅱ》改成中文版推出，势必又会调起许多PC游戏迷的胃口，忍不住再来做一回"不良奶爸"。



(故事简介)

在那个遥远的时代中，人们早就忘了自己应该做什么，整个王国在一片靡烂中，这个时候魔王率领怪物们出现在王国前，怪物的力量比起人类要强得多，没有人可以阻挡它们，眼看着王国就要毁在魔王的手中……

这时，一位勇士出现魔军的面前，他只身一人杀进了魔军的重重包围中，来到魔王的面前，经过了一场激战，他打败了魔王，使王国恢复了和平。

在这次的事件后，人们才渐渐醒悟，并决定重建一个新王国，而勇者也在国王的请求下在城中居住了下来，协助王国的重建。



西历1209年的一个晚上，勇者在不知名的声音下被召唤到一个小山丘上。在那里，他获得了一个上天所赐的女儿，而这个纯洁的女孩将是王国未来的希望，于是勇者开始了自己育儿的使命。

(攻略)

游戏开始，你可以用旧式拼音、汉字或英文、日文输入你的名字和小女孩的名字；以及输入你和小女孩的出生日期、你的年龄；然后还要选择小女孩的血型。最后才开始游戏。

此游戏的进行，就是每月份三次为小女孩安排本月的行程表，让她上课学习、打工赚钱、武者修行或是休息。除了安排行表，还有八个选单可选择，它们分别是：查询状况、交谈、饮食、基本资料、上街、王城参见、物品和守护星神。在这里将一一介绍。首先要说明的是游戏开始时你所输入小女孩的出生日期和血型对小女孩的一生有很大的影响！



◆血型◆

小女孩的血型将决定她的性格，这是不能忽视的！

A 型：神经质而严肃

这种血型的女孩不用特别教育，道德也会自然升高；另一面，她的疲劳也会每月自动上升少许，很难使之恢复到零。看不到女儿的笑脸是件很普通的事。

B 型：天生的乐天派

这种血型的女孩刚好和A型的相反，放着不管，疲劳也会自然下降。不过容易生病或变坏，要经常注意。

AB 型:丰富的感受力

这种血型的女孩感受丰富,在艺术上有专长。但因为过于敏感,经常会离家出走。

O 型:精力充沛

这种血型的女孩精力充沛,各方面相对比较平均,能和各个星座进行较好的搭配。

◆星座◆

说完血型,又要谈谈星座了,日本人在这方面总是大有文章可做。每个星座具有不同的数值,十项基本能力、十二项技能和四个部分的评价值。十项基本能力的上限是 999,而十二项技能的上限是 100 左右。



◆查询状况◆

选择此项,即查看小女孩的十项基本能力、十二项技能及四个部分的评价值。

体力:目前所拥有的体力(HP),在战斗中是相当重要的。但此数值高时,容易发胖。

气质:数值越高品性越好,同时影响她的社交能力。

魅力:魅力越高越引人注意,对异性吸引力也越大。

信仰:对神的信心,影响到抗魔力。

感受:数值越高,对艺术或超自然的接受就越强。

腕 力:小女孩的力量,数字越大她的力量就越大。

智力:头脑的好坏,同时也是 MP 值,对将来相当重要。

道德:小女孩对社会的贡献心,太低时会变坏的。

罪孽:杀生或做坏事都会使此数值增加。

疲劳:打工和上课都会使此数值增加,数值高时,会诸事不顺。

战斗技术:此数值越高,战斗时攻防的成功率越大。

攻击能力:与敌方受创程度成正比。

魔法技术:使用魔法时的成功机率。

抗魔能力:降低受魔法攻击时所受伤害的程度。

谈话技巧:此数值高时,讲话比较不会得罪人。

扫地洗衣:操作一般家事的能力。

战士评价:在战士的技巧上,社会所给予的评价。

魔法评价:在魔法的技巧上,社会所给予的评价。

防御能力:此数值越高,遇敌攻击时受伤害越低。

魔法能力:魔法能伤害敌人的程度。

礼仪表现:对一名淑女来说,礼仪是最重要的一环。

烹饪技巧:煮饭烧菜的本事。

待人接物:管理家庭的技巧。

社交评价:在社交的技巧上,社会所给予的评价。

家事评价:在家事的技巧上,社会所给予的评价。

◆谈话◆

身为小女孩的养父,每个月可和她进行一次对话,可以培养一下父女感情。

◆饮食管理◆

选择此项有四种饮食方法可选择:普通饮食、增强体力、节约饮食、减肥饮食。一般是选择普通饮食。其它三种包含方法都会有一些副作用:"增强体力"容易发胖、"节约饮食"影响健康、"减肥饮食"会使体力下降。

◆基本资料◆

显示小女孩的名字、家族名、血型、年龄、生日、星座、守护神、疾病指数、变坏指数、人际关系、状况、健康、身高、体重、胸围、腰围、臀围、武器以及护具。

◆上街◆

城里有六家不同的店铺可以前往:要准备武者修行或比武时,武器店是必需去的;到餐厅去吃些好吃的食物可以减低疲劳,但也会发胖;有钱时尽早到服装店去购买一般的夏、冬装,否则当酷暑或寒冬来临时,体力会下降;杂货店可以买到各种特殊功用的东西,同时也可以卖掉你所拥有的物品中不需要的东西,这时机要提醒你一句,有些物品是不能卖的;到教学去募捐 100G,罪孽便可减低 20;小女孩生病时,可到医院去治疗。

◆王城参见◆

每个月可以让小女孩到王城去参见一些大人物,增加她的人际关系。在王城里有许多不同的人可以参见,你必须选择适当的人来参见。但是当小女孩的气质、魅力





和礼仪低下时，是没有人肯接见你的。此外，每年一月，参见人物中会多出一位青年武官，他就是王子，努力和王子多接触，说不定哪一天乌鸦就会变凤凰！

◆物品◆

对你所拥有的物品实施使用、装配以及查询。

◆守护星神◆

此项即是储存、取档及有结束游戏。



◆上课学习◆

在培养过程中，上课学习是重要环节之一。每一种课程都分为初级、中级、上级、专业级四个阶段，当你的能力足够往上升一级时，老师就会告诉你。但是，任何一门课程都是要花钱的。下表为十项课程对各项指标的影响，↑表示此数值上升，↑↑表示引数值迅速增长，↓表示此数值下降。

◆打工赚钱◆

金钱不是万能的，但没有金钱是万万不能的。上课学习等都要钱，可是你身为堂堂的勇者，每年却只有500G的工资（好象RPG中的国王们都是很小气的），因此在前几年，小女孩不得不将大部分时间花费在"找工赚钱"上。不同的工作有不同的工资，也会对小女孩的各项能力有不同的影响。

◆武者修行◆

武者修行是让小女孩一人外出修行：打怪物、赚钱、找宝物、积累经验、提高MP值等等。共有四个地方选择。

东部森林：地形较复杂，但怪物很弱，而且也不值钱。对初学者倒很合适。

南部水乡：中难度的旅行。怪物很有钱，且有一些宝物。

西部沙漠：最强的怪物，最高的报酬。

北部冰山：高难度的旅行，线路简单，但怪物难缠。

◆休息◆

休息有五种：安静休养和进疗养院只有当小女孩生病时才会出现；监视活动是当她变坏时的选择；一般选择为自由行动；外出旅游要花钱，但可以增进父女关系。



◆收获祭◆

每年的十月，整个王国会举办盛大的收获祭来庆祝丰收。所有的人都会放下手边的工作，到王城参加或观赏武斗大会、艺术大展、皇家舞会和烹饪大赛这四项重要的比赛。小女孩若能在比赛中获胜，将名利双收。

八年的时光转眼即逝，小女孩已十八岁了！命运之日终于来临了！你培训的女孩将获得怎样的结局呢？她能成为公主吗？她会是一个碌碌无为的人吗？本游戏共有七十五种不同的结局，每一种结局都不同的画面及故事。而这个结局，就是评断你是否是个好父亲的依据。试试看，你能获得怎么样的结局呢？



秘技天地 秘技●偏方

编者按：秘技天地自开办以来，深受广大玩友喜爱，但因本人IQ比较低，故其中错误及不足之处较多，在此向大家赔罪。这次发行94年典藏本，为了不致让玩友失去新鲜感，当然也为扩大销路，许多文章做了改动，本栏目亦不例外，从以前刊出过的秘技中精选出许多偏方及秘技，再加上全新的近六十个游戏的秘技及偏方，总共一百五十余条，大约已经达到收藏的程度了吧。

责编/风马

秘　技

《街霸二代 TURBO》 SFC FP=4

选10星速度战斗：在出现"TURBO"字样时，迅速按2P手柄的下R上LYBXA，这样便可使用10星的速度进行战斗了。这是该公司在SFC主机上常用的一条秘码，如在《龙王战士》及《快打旋风Ⅱ》中是可用同角色作战；在16M的《八人街霸Ⅱ》中是选同人物对战。不过除"TURBO"外，其它节目是于"CAPCOM"出现时用1P手柄输入。

《饿狼传说》 SFC FP=4

特别画面：先选择单打模式，打到最后首领吉斯时要败给他，不要接续。重新选择双打模式，这时如果1P胜，则看到爆机画面，若2P胜则会到一个没时间、没体力、背景全黑的特别模式。

《弁庆外传——沙之章》 SFC FP=6

音乐欣赏：在输入名字时，只要输入汉字"音乐会"三个字，再按START键便可作音乐测试。

《冲破火网》 FC FP=7

无限命：当飞机将要起飞时，同时按住START、SELECT和A、B键，直到飞机从跑道上起飞后再放开，成功的话命数显示会变成C。

《热血高校》 FC FP=4

新的必杀射球：普通必杀射球要冲到第七步投出，可是花园高中的选手のなりたか只需要冲出一步就能投出必杀射球。他的射球会旋转，所以命中率高。

《武田信玄2》 FC FP=6

在大雪时也可以行动自如：在冬天下雪时，便没有办法移动到别的地方及攻打他国，但只要选择记录的指令，将光标停在"いいえ"的位置上，再按住2P手柄的右上及A键，然后按1P手柄的A键，这时不但可以行军、打仗，还可以呼叫商人。

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC FP=5

隐藏画面：当游戏通关后出现"THE END"字样时，只要同时按右B及SELECT三键，便会看到隐藏画面。

《特赦指令》 FC FP=6

测试模式：在标题画面中顺序按A四下，B四下，便会有音乐测试及选BOSS对战的模式。

《勇者斗恶龙Ⅳ》 FC FP=7

中毒不减体力法：若在战斗中中毒，又没有解毒草之类的东西可以解毒，体力会大量遗失。其实只要乘上船在海上航行，找到一个靠海的村镇，就可渡过危险。

《勇者斗恶龙Ⅳ》 FC FP=4

具有特殊作用的武器：当某个角色装备了"どくがのナイフ"，这件武器时，战斗中把它当作道具使用，就会使出类似"ブーメラン"的效果。而在第五章，除了主角以外的角色持有此道具，而在战斗"さくせん"指令后再选择"いろいろやろうぜ"，这样便能发挥更大效力的"ブーメラン"。

《中华大仙》 FC FP=5

隐藏版面：在第四关打死红龙后，在它身后与它一样颜色的岩石是隐藏入口，可进入叫做西欧界的隐藏版面。

《太空战士Ⅱ》 FC FP=2

提高战斗力妙法：把シェルのほん当武器使用，再把熟练度提高，其威力虽不高，但可使敌人眼瞎、受诅咒、不能使用魔法、变青蛙，且立即死亡，并能使装备此物的人增加速度和防御力。デスのほん也能使敌人死亡，但效力不如シェルのほん。

发现陆行鸟：首先要到达卡休恩城，然后要走到城的正下方，一直走到尽头，突然画面上出现一片小森林，森林中会有一只陆行鸟，要想办法和陆行鸟靠近，靠近时赶快按A钮，再按B钮，然后出森林。这时会看到一只陆行鸟，按A钮就可坐上去。

《忍者龙剑传》 FC FP=3

音乐欣赏法：在"TECMO PRESENTS 1988"字样出现时，同时按左下、SELECT、A、B、START键，这样便会在标题画面中出现SOUND字样，可用上下来选择，用A来欣赏音乐。

《贝兽物语》 FC FP=2

海上透明人：出海后，便把不能丢掉的船丢掉，这时画面上会出现"プカシップはすてられない"，意思是不可把船丢掉，但就这样地移动，将船放在一边，便可变成透明人在海上前进。

《脱狱》 FC FP=3

加命妙法：当主角体力不满3格时，进入能加血的仓库，将仓库中敌人消灭后，如果你的分数各位相加后所得数字个位为7的话，就会出现1UP。例如分数为5200(分)5+2=7)，分数为296(2+9+6=17)，都会出现1UP。

《龙之忍者》 FC FP=8

使人数增加至63人法：在标题画面中，顺序按2P手柄的AB下上下上，不论是单打还是双打，进入游戏后人数即为63人，而且接关后仍为63人。

《赌神》 FC FP=1

控制骰子点数法：在行进和战斗中，可控制自己所掷骰子的点数，使胜率大大提高。方法是需要注意画面中文字部分闪动的小箭头。出现的时间长短，及配合每次按键时间的长短，并找出不同关中不同敌人的长短技巧规律。如能熟练掌握，可使你永保不败。（此秘技由本社高手研究成功。现向族人挑战，试看谁能找出全部规律。）

《成吉思汗》 FC FP=7

必胜作战法：使用第二个指令把军队种类全换成弓箭队，且全都由君主率领，只要将武装度提高，作战时全部用弓箭攻击，则可不费一兵一卒。

《洛克人二代》 FC FP=7

选关密码：

第二关 A1,B5,C134,D25,E12
第三关 A1,B5,C14,D125,E12
第四关 A1,B5,C14,D15,E123
第五关 A1,B0,C14,D135,E123
第六关 A1,B0,C145,D135,E13
第七关 A2,B5,C2,D124,E124
第八关 A2,B15,C2,D124,E14
第九关 A1,B24,C15,D13,E35

《美少女剑士》 MD FP=6

测试模式：在主菜单画面中选择"ゲーム终了"一项，然后顺序按A左右左右右A，这时画面中会出现测试模式"テストモード"，利用这项可欣赏BGM、动画及人语。

《立体空战》 MD FP=7

四项秘技：首先在地图选择画面选好要去的地方，然后按住START键不放，再顺序按ABCBAABCBAB，放开START键，决定要去的地方，这时只要按住START键不放，待战机飞出去后放开，即可在本关中无敌；按住A键不放，待战机飞出去后放开，就可以和威力强大的敌机战斗；按住B键不放，待战机飞出去后放开，即可立刻与本关首领战斗；按住C键不放，待战机飞出去后放开，可立即与总关底战斗。

《忍者武雷传说》 MD FP=7

跳关法：在游戏中或胜利条件画面中，同时按住上ABC及START键，即可进入下一关。

《美女与野兽》 MD FP=7

选关法：在BELLE出现的那个标题画面中，顺序按B上BBA上右ABA下左A下，然后按START键，选关画面便会出现。

《漫画小子》 MD FP=5

进入小型赛车游戏：在标题画面中顺序按AB-

CABCB，然后按START便可进入小型赛车游戏。

观看模式：在标题画面中顺序按ABCABC，然后按START键；便能观看游戏的简略过程。

《赛花赛车2》 MD FP=4

进入隐藏的射击游戏：如果在输入名字的画面中输入"POD PLEASE"，进入游戏后可玩到一隐藏的射击游戏。

《蝙蝠鼠》 MD FP=7

选关法：在主菜单画面中，顺序按CA右左CA右左，进入游戏后暂停，然后顺序按上C下B左A右B，再按住AC键不放，便可进入选关画面。

《大魔界村》 MD FP=7

选关法：在标题画面上，选择4次OPTION，然后按上上下下左右左右ABAB，然后只要按住方向键的任一方向，按START键2次，直至游戏开始便可选择相应的关。如按住右下，那么便可直接与总关底对战了。

《AFTER BURNER Ⅱ》 MD FP=7

选关法：在标题画面中，按住ABC三键不放，再按START键便可选关。本节目共23关，前20关可任选，后3关不可任选。

《北斗之拳》 MD FP=7

续关法：当游戏GAME OVER后，只要按住ABC三键，再按START键便可续关。

《AFTER BURNER Ⅱ》 MD FP=3

补给100枚导弹：这个游戏中有时会有补给机给你补充弹药，若在"RELOAD WEAPONS"字样未出现前输入以下密码，便可补给100枚。第3关左B，第5关右B，第9关B，第11关右，第13关左BC，第16关左BC，第19关左B。

《鬼屋Ⅱ》 MD FP=7

选关密码：第2关REISOR，第3关ETLBUD，第4关TEKROH，第5关ELPOEB，第6关LITITH。

《火柴盒车船竞赛》 MD FP=4

加强自车速度：在游戏中暂停并顺序按上、下，A，B，左，右，C，START使可令车子的速度大大加快。

加强转变控制力：在游戏中暂停并顺序按A，上，B，下，C，左，START及右便可将转弯的摆动力减低。

加强车子的撞力：在游戏中暂停然后再顺序按C，上，左，右，A，B，A，C，START便可加强车了撞力，撞倒其他车时，会将车撞至远处。

加强对手实力：在游戏中暂停并顺序按左，右，左，右，上，下，START，下，便可将其他对手的实力加倍。若顺序按左，下，上，下，右，A，下，START可令对手的实力增至最高境界。

无限只数：游戏中暂停，顺序按B，下，C，下，上，下，左，下，START便可。

《钢铁帝国》 MD FP=7

99架机：在OPTION中作如下设定后再按A(或B)进入游戏即可。

DIFCUTLY：	HARD
STOCK：	2
CREDIT：	1
SOUND TEST：	65

《饿狼传说Ⅱ》 MD FP=6

使角色颜色丰富妙法：在这个游戏中，角色的色彩很粗糙，若在出现TAKARA字样的画面中按六键手柄的↓↙←↙→A，然后在选择角色时同时按住B键和START键，这样即可利用方向键来改变主角的颜色了。

《OUT RUNNERS》 MD FP=3

找出新赛车法：在标题画面中顺序按左右左右BCA，这时会出现一辆叫做VIRTUA FORMULA的赛车，该车时速可达470公里，非常优秀。

《兽王记》 MD FP=8

在第一关末消失：先要变成虎人，在打倒头目后跳上右方的墙，待听到一声较奇特较大的爆炸后一秒半先用高跳(上+跳)，约一秒半后再用虎的上下踢，主角便会消失，成功率在20%左右。

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP=9

出现大猩猩法；选择观战模式，战斗中使两名Z战士处于同一屏中，暂停后约5分钟左右，会有一只大猩猩走过。

《超级忍Ⅱ》 MD FP=8

无敌法：在OPTION中，在MUSIC选项中顺序选

听“HE RUNS”、JAPONESQUE”、“SHINOB WALK”、“GETUFU”，若最后听到“GETUFU”的声音，就成功了。游戏中主角受到敌人攻击也不受损失，但注意不要掉进洞中。

《真人快打》 MD FP=4

提高血腥程度法：在打开电源后，出现一满屏英文的灰底色画面时，顺序按 ABACABB，进入游戏后，打斗过程中会充满血腹与暴力。

《阿拉丁神灯》 MD FP=9

可将 STAR 气死的秘技：在游戏中按暂停，顺序按 ABBAABBA，听到一声响后，自动过关。重复用此法将会迅速看到结局画面。

《BARE KNUCKLK Ⅲ》 MD FP=7

选关法：先将光标放在 BATTLE 选项上，同时按住 1P 手柄的上和 B，2P 手柄的 A 键，这时光标将刚好停在 OPTION 选项上，按 START 键进入 OPTION，则多出一项 ROUND SELECT 选项，利用此项可随着选择前六关。

《幽·游·白书外传》 MD FP=8

见到有趣人物法：选择桑原进行游戏，让桑原走到公园中，连续选择 3 次“见る”，即可看到变成蝙蝠的飞影和变成耗子的幽助。

提高飞影能力法：选择飞影进行游戏，让飞影走到住宅街，选择“见る”则会发现金钱，这时会有一个男人出现，但会变成妖怪与你战斗，打败他后，向体育馆里移动，这样飞影便会提高能力。

《龙虎之拳》 MD FP=4

龙的绝技龙虎乱舞的出法：当面向右时，自己的体力在 1/4 以下，且斗气蓄满时，顺序按↓↘→+BA 即可发出龙虎乱舞，可将对手体力打掉近一半左右。

《T2 THE ARCADE GAME》 MD FP=9

自动过关法：在标题画中顺序按上下左右上下左右，这样在游戏中只要同时按下 B 键和 C 键，即可自动过关。

偏 方

《魂斗罗》 SFC FP=7

选 30 人：在标题画面时快速输入下右下右，START，即可。

选版：在标题画面时快速输入下、左下、左，START，即可。

选听音乐：在标题画面下，按右下、左下、X，即可。

上海 谷 军

《足球小将 Ⅲ》 SFC FP=6

音乐测试法：标题画面中按 L、R、X 键即可。

上海 谷 军

《忍者神龟》 SFC FP=7

选 BOSS 对战：在标题画面时，按 2P 手柄的上上上下下下 BAB，即可。

选 10 人法：在标题画面时，按 2P 手柄的上上下下左右左右，听到响声后，进入 OPTION 中即可选 10 人。

选关法：在标题画面时，按 2P 手柄的上上下下左右右 LR，再按 1P 手柄的 START 即可。

上海 谷 军

《勇者斗恶龙 Ⅱ》 FC FP=8

免费复活法：当同伴在战斗中死去，可立刻到国王处记录密码，然后关机重来。当输入记录的密码后，同伴便会复活动，不必花费金钱。 北京 李欣宇 历 涛

《变形金刚》 FC FP=7

选关密码：第二关 SGL-HLHT-NVA，第三关 NK4-Z2CV-K2Z，第四关 N8P-152N-705，第五关 2TS-MBRS-TTV，第六关 V63-WZCZ-8HL，第七关 NZ6-4LRG-GTN，第八关 CPP-MR21-Z40。 无锡 秦继东

《飞龙拳 Ⅲ》 FC FP=6

选人法：在每关开始前出现人物头像时，连续按 10 下 SELECT 键人物头像就会变换，可选出自己满意的角色，不必受关的约束。 沈阳 刘志超

《变形坦克》 FC FP=4

如何找到第二关 BOSS：首先进入右边的门，然后进门的顺序为右→右→上→上→左→上→右→右→右→上。

如何过第三关：第三关打败 BOSS 后取到一个飞行

器一路往回走,回到第一关的BOSS出现的地方挨着墙壁向上飞就会发现一个洞口,由此进入就可以来到第四关。 武汉 王晓星

《迅速英雄》 FC FP=7

选关法:第一关MNTZM,第二关L7V2J,第三关58K2J,第四关67JYK,第五关M8K6L,第六关6! M2X,第七关6RM▽▽。 武汉 王晓星

《龙战士》 FC FP=8

补充体力法:游戏中暂停,然后按选择键后再开始即可。 北京 王 冬

《洛克人一代》 FC FP=8

快速消灭头目法:当武器击中头目时,按选择;等头目的闪光消失,再按选择……,多次以后,头目即可消灭。

北京 王 冬

《新西游记》 FC FP=8

两下消灭总头目法:先在标题画面时按上下上下AB,开始;然后去如来佛那里得到小刀,再按住上和AB跳关至最后一关的最后一个通道,找到总头目后,两刀可劈头目的许多体力。

北京 王 冬

《美式沙滩排球》 FC FP=7

必杀扣球法:扣球时按住连发B键,主角手上会发光跳起,此时按A键扣球就会发出高速球,一次击败敌手。 沈阳 刘志超

《女神转生》 FC FP=6

高级别游戏密码:3MKNJ 7B526 2PPKE ER964 JJAH9 54LJ6。 芜湖 汤志彦

《帝国战机》 FC FP=8

选15架飞机:标题画面时,按↑↑↓↓←→←→BA,START,即可。 芜湖 汤志彦

《火炮DEC》 FC FP=6

选关、选画面及选速度法:按住1P手柄A键不放,开电源或按复位键,然后按2P手柄A可选关,按B可选画面,按左或右可在游戏画面调出00—7F几种游戏进行速度。 沙市 袁誉兵

《魔界村》 FC FP=7

选关法:标题画面时,按住1P手柄的右键不放,顺序按BBB上BBB左BBB下BBB,启动,用A、B键选关。

接关法:当游戏结束后,标题画面再出现时,按住1P手柄右键不放,按3次B键(或者A键),开始即可。

沙市 袁誉兵

《诸葛孔明传》 FC FP=5

让张鲁加入阵营:在拿到西川地图,收到孟达后,把孟达编入队伍中。到新野城晋见刘备,刘备会派庞统、张飞去取西川。此时若再与刘备对话,他就会消失,而张鲁加入了队伍。在取川路上,张鲁将成为刘备军中最强的武将。 上海 王 峥 佟生悦

《九人街霸》 FC FP=7

无敌法:在游戏中,只要同时按住SELECT及单发的A、B键,即可无敌。 上海 陶喆峰

《双截龙Ⅳ》 FC FP=7

加血和加时间法:游戏中暂停,只要按住SELECT键再开始,即可将血及时间加满。 上海 秦 栋

《小白兔》 FC FP=4

超强对手出现:在第一关中将萝卜吃全,自杀后便会重新开始,继续吃萝卜,直至吃到99个为止。然后打过第一关,便会有飞碟将你抓去,这样就可以与超强对手打了。 上海 陈佳萌

《寻宝记》(冲向大钻石) FC FP=7

选关密码:第二关635870,第三关840137,第四关840967,第五关225378,第六关752053。

西安 胥 芊等

《忍者猫》 FC FP=7

选关密码:第二关427123,第三关140901,第四关260388,第五关600445,第六关912210,第七关192397,第八关128256,第九关924748,第十关641114,第十一关390227。 西安 胥 芊

《泡泡龙》 FC FP=7

选关密码:第11关BC」」I,第20关AFFFB,第30关AG」」」,第48关FFFFB,第61关FCGG」。

西安 胥 沛

《摩艾君》 FC FP=7

选关密码:第 2 大关 0A0A12C,第 4 大关 052E50,第 6 大关 50E403,第 8 大关 F0D0E1,第 10 大关 DC91EB;第 12 大关 53E851,第 14 大关 79AD3B。

西安 胥 芊

《战场之狼》 FC FP=7

续关法:游戏失败后,重新开始时,选单人玩,顺序按 2P 手柄的左右 ABA 下上,然后按住 1P 手柄的 A 键,再按选择键即可。 常州、丁凯

《荒岛大冒险》 FC FP=7

无敌法:在出现标题画面时,先按 1P 手柄的 B 键 33 次,再按住 1P 手柄的 SELECT、上,2P 手柄的 A、B、下,最后按 START 键,即可。 南京 王 剑

《霹雳机车》 FC FP=7

接关法:当 GAME OVER 后,按住 A 键,启动。

无敌法:标题画面中,同时按住 2P 手柄的左 AB 不放,按 1P 手柄的上 2 次,下 2 次,启动。 南京 王 剑

《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》 FC FP=6

巧妙得知敌情法:在游戏中若想得知敌将领情况,只要用劝降一项,然后就可以调查出敌方武将的情况,然后再退出,便可不浪费命令枚数。

四川 乐 山 韩 亮

《乌龟报恩》 FC FP=7

选关密码:

第一关 A2A4A 6A8A0,第二关 BBA13 57912,
第三关 FA1C9 5F585,第四关 22044 23E00,
第五关 17559 7448F,第六关 2103C 24214,
第七关 55711 39314,第八关 04419 F4500,
第九关 363CO FC285,第十关 03920 4D00A,
第十一关 B127A 72414,第十二关 009A9 3900A,
第十三关 546E1 C8DIE,第十四关 64105 51B85,
第十五关 057FB 3F29B,第十六关 13CD5 94E91,
第十七关 A21F7 37B8F,第十八关 A4C8C CA591,
第十九关 CA990 4BD85,第二十关 17442 1E21E

本溪 李政斌

《天使之翼》 FC FP=7

最后一关的密码:这关是大空翼的球队与拥有足球皇帝的德国青年军对阵,用密码调出后大空翼的球队实力已超过德国青年军很多,能轻易取胜。密码如下:

F2QAB EIAAY ITAAA
IIVSA AAABA AANFA

上海 谢长安 程 瀛

《神魔英雄传》 FC FP=7

选关法:先按住 START、SELECT、A、B 键,再打开电源,在标题画面处按上键八次即可。

新疆喀什 党 勇

《丛林战士》 FC FP=7

选关密码:第二关 BPJJQVD8H,第三关 3Z339N5X9,第四关 5SPN5XGZ8,第五关 5369N5XGG,第六关 DRJJQVD83。 常州 王 波

《信长之野望》 FC FP=7

选音乐法:在标题画面中,按 SELECT 和 B 键,即可。 长沙 苏 旅 王 晋

《摩艾君》 FC FP=7

选关法:标题画面时,同时按选择键和下键,再按 START,即可用上、下选关。

长沙 苏 旅 王 晋

《猫和老鼠》(Rockin's Kats) FC FP=7

超级版密码:在游戏结束后静待几秒钟,将出现超级版。其实只要输入以下密码,可直接进入超级版:MTPHT RDMTP。 南京 罗 青

《兽王记 Ⅱ》 FC FP=6

主角的绝招:游戏中同时按 AB 键可向后空翻,不怕攻击,按住 B 键待主角闪光后松开,可发绝招,但要损失体力。 上海 小 静

《斧王》 FC FP=7

选关法:标题画面中,顺序按上下左右 BBBB,然后按 START 键即可。

无敌法:标题画面中,顺序按上上上上下左右上,然后按 START 键即可。 上海 成雄翔

《王子外传》 FC FP=7

选关密码:第二关やゆよ,第三关くもり,第四关こ

さめ，第五关まみつ，第六关あした，第七关よあけ。

上海　成雄翔

《三国Ⅱ——霸王的大陆》 FC　FP＝4

音乐欣赏法：当游戏开始选择游戏方式时，按住A键不放，并快速旋转方向键，则会出现音乐选择。

直接通关法：当游戏开始选择游戏方式时，按住B键不放，并快速旋转方向键，则可直接通关。

北京　路　申

《七龙珠外传》 FC　FP＝3

超强对手出现：在最后战斗前，不要将悟空和贝吉塔训练到极限，直接去战胜关底，待STAFF画面出现END之后，静待二十秒便会随着一阵轰鸣而出现一个更强的对手。

上海　凌波灏

《冒险岛二代》 FC　FP＝7

选关法：在标题画面时，顺序按右左右左ABAB。

北京　王　冬

《飞龙拳Ⅲ》 FC　FP＝7

过关妙法：游戏前必须选游戏机教打法和打一次擂台后，再进入游戏，即可挡住每关关底怪物的攻击。

快速进入游戏法：此游戏每一关前言太多，若将SELECT、START、A、B同时按下即可跳过去。

北京　葛　京

《九人街霸》 FC　FP＝4

古烈沉地法：给对方摔倒，立即按住B键不放，你就会看到古烈突然沉到地下。

达尔锡：先按B键不放，对方跳起后用大力脚踢中对方，然后对方不论怎样也攻击不到达尔锡的。

广东　李峥嵘

《月风魔传》 FC　FP＝6

速进关底法：按住上键不放，再按START键2次，在没有波动剑的情况下也能进入狂鬼岛。

北京　牛京杰。

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC　FP＝7

国都数值加满法：在标题画面时，按住选择键和开始键，等到选君主画面时，仍不松手，动方向键，直到听到“哨”的声音时，再开始游戏。这些数值包括：金、粮、土地、产业、人口、防灾、储备、兵力等。

北京四十四中　李晓锐

《忍者神龟Ⅱ》 FC　FP＝7

菜单选择法（只限英文版）：在标题画面时顺次按上上下下左右左右BABA，START，然后选择主角，之后便出现一张菜单，有生命、难度、音乐欣赏和选关等选项。

北京　刘永昌

《特种部队》 FC　FP＝7

增能源和时间法：游戏中每当能源即将消失，可同时按下SELECT和START，能源时间即可加满。

北京　张　迪

《龙珠Z Ⅲ》 FC　FP＝3

战斗方式选择法：在每次移动前，同时按下SELECT和START键，就可以选择战斗方式了，一共有四种战斗方式可供选择。

北京　毕　波

《龙珠Z Ⅰ》 FC　FP＝5

主角像显示法：游戏中显示主角全身像，按选择键可转换。

北京　毕　波

《忍者蛙》 FC　FP＝5

跳关法：在第一关刚开始时，左右均会出现敌人，只要用最快的速度把他们撞死，立即跳上右上方的平台上，6秒之内便可跳到第三关。

选双打法：标题画面时，按上和启动即可。

骑恐龙法：在第一关拿到棍棒后，用棍棒把小飞龙打下来，立即爬到它身上就可将它当马骑。

上海　曹天骅

《轰炸队Ⅰ》 FC　FP＝7

最强火力法：输入AA，AA，AA，MI。

炸弹加满法：输入EE，EE，DC，AG。

上海　曹天骅

《异形》 FC　FP＝7

超级装备无敌法：标题画面时按AA上BB下AB，START，进入游戏后再按两次开始键即可。

北京　田佳斐

《风速英雄》 FC　FP＝6

加血法：游戏中同时按上和开始键，即可。

北京　李　凯

《龙魂》 FC FP=6

加血法:游戏中暂停,同时按 AB 上,START 键,即可。 北京 李 凯

《忍者龙剑传 Ⅲ》 FC FP=7

无限加血、加命、加时间:游戏中,同时按上和START,再按 START 即可。 北京 曹 盈

《脱狱》 FC FP=5

选 20 人法:标题画面时顺序按 ABB 上上下下左,START,即可。

接关法:游戏结束时,同时按 SELECT 和 START 键,即可。 上海 顾京力

《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》 FC FP=5

征兵秘技:让一名将领带一千名士兵去打仗,当兵力降至九百多时,回来征兵(后备兵必须是一万),这时这名将领的兵力可超过一千。 上海 郭至善

《希魔复活》 FC FP=6

主角不死法:当主角处于不妙状态,如掉下悬崖、要踩上钉子、选错武器时,同时按 START、A、B,即可回到总图,不损性命,子弹数仍然有效。 北京 赵鹏飞

《黄金传说 I 代》 FC FP=3

寻找天象厅:这是找白银圣斗士的关键,在纱织家左边最里层的房子的最左边一间,进去后在左上角处按上,可进入天象厅。 北京 赵鹏飞

《龙珠 Z 外传》 FC FP=2

全部 Z 战士必杀技出法:Z 战士使用必杀技需要使用卡片,只要凑齐相应卡片即可发出相应的必杀技。

悟空:拳光、体爆光、拳拳体爆光、爆爆、光体、拳拳拳光、拳分拳分、瞬瞬投投、体爆光。

悟饭:拳光、光气气、瞬瞬分爆、气瞬爆、气瞬光、体爆光、拳拳光气气。

短笛:拳光、爆爆光、分分分爆投、瞬光、拳拳斩投、光光爆、瞬瞬分爆。

贝吉塔:拳光、分光、拳瞬爆、气投斩、爆爆光光光、气爆、拳气、体斩斩、蹴蹴光。 北京 赵鹏飞

《龙珠 Z 外传》FC FP=3

防守秘诀:当敌人所发出的气功攻击离你很近时,方向键拉后同时按 A 键,就会将光弹躲过或是弹开。

重庆 程浩东

《龙珠 Z Ⅱ》 FC FP=4

赛亚人提高战斗力秘诀:当塞亚人的体力只剩不到10 时,若给他吃一粒仙豆战斗力会猛增。

重庆 程浩东

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP=4

赛亚人提高级别法:当 HP 快完了,战士表现出愤怒的表情时,由神仙把他的 HP 加满,此时他的战斗力提高一级。 重庆 程浩东

《勇者斗恶龙 I》 FC FP=6

不住客栈也可恢复 MP 法:回到出发地拉达姆特城,城内右下角有一个老人,与他对话,就会帮你恢复 MP,如有恢复体力的咒文,还可以将 HP 加满。

上海 王 华

《吞食天地》 FC FP=3

寻找秘宝法:在幽州城右上角寻找,可找到一件攻击力为 100 的武器。 上海 王 华

《孤独战士》 FC FP=7

选关密码:第 2 关 5963,第 3 关 0501。
第 4 关 0705,第 5 关 2168。
第 6 关 2301,第 7 关 3279。

重庆 罗 瑮

《翼人》 FC FP=9

无数人法:游戏进行中,按住 A、B 键不放,连按几次START 键主机便会有最强火力。重复此法即可获无数人。 重庆 陈其烜

《禁毒卫士》 FC FP=7

选关法:第 2 关 2258,第 3 关 7525,
第 4 关 6971,第 5 关 7011。

重庆 陈其烜

《冒险岛二代》 FC FP=7

密码版选关秘码:第 1 关 BUGHO NEY,第 2 关 TAKAHASI,第 3 关 OTNY-SISE 重庆 陈其烜

《忍者龙剑传三代》 FC FP=7

选关密码:第1关镖人瓶忍,第2关镖瓶人镖,第3关忍镖瓶人,第4关瓶忍镖人,第5关人镖瓶忍,第6关人人忍瓶,第7关瓶忍人镖。 重庆 陈其烜

《特种部队》 FC FP=7

选关密码:第2关DZ33RN5XF,第3关JR-RJRV987,第4关ORBJBVR83,第5关XSPNN8SZ8,第6关DRBUXG58H。 重庆 陈其烜

《超人》 FC FP=7

选版密码:1—2 763754,2—1 955783,2—2 637511,3—1 148574,3—2 786565,4—1 920272,4—2 799274,5—1 344551,5—2 829443。 重庆 陈其烜

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC FP=3

施计成功法:对于对方智力稍高的武将用计不易成功,在用计时按住A键不放,可提高成功率。

上海 沈 斌

《异形复活》 FC FP=8

无敌法:在标题画面中顺序按AA上BB下AB,START,游戏中暂停,解除后便无敌且有最强装备。

《冲破火网》 FC FP=5

看结局画面:标题画面时,按AAAABBBB上上下下下下下下,START,即可看结局画面了。

成都 许 奕

《魔法总动员》 FC FP=6

选关法:标题画面时,依次按上上下下左左右右,START,即可选关。 上海 杨海刚

《柯拉米二代》 FC FP=3

放炸弹法:得到飞来的H标记后,按住B不放,等主角发亮后再放开,可以消灭画面上的一般敌人。

上海 杨海刚

《二人麻将》 FC FP=4

中日文对照:チー——吃,ポン——碰。

カン——杠,ろかり——胡,リーチ——报听。

北京 王 惟

《兽王记Ⅱ》 FC FP=2

连续发绝招法:在未变身前可按住B键不放,等主角闪光后松开B键可发出绝招,且不损生命。如果你在松开B键以后,按住连发B键不放,可连续发出绝招。

武汉 方天舒

《斧王》 FC FP=8

无限加命法:标题画面时,顺序按上上上下右左上,START,即可。 北京 王 惟

《九人街霸》 FC FP=6

连发绝技法:除了波动拳、百裂掌等之外,在发出一次绝招后,再按该绝技操做法的最末方向+拳或脚,可再次发出一样的必杀技。注意一定要等到主角落地后。例如,连发升龙拳为→↘→+拳,发出一次后,等主角落地后,只要再按→+拳即可连发。 武汉 方天舒

《SD街头快打》 FC FP=5

途中加血妙法:游戏的5—2关,路边有一广告牌,上面画有一块肉,只要对着肉打一拳,主角的血就会加满。

西安 金 鸿

《TECMO WORLD CUP SOCCOR》 FC FP=5

选荷兰队的"PASSWORD":
2ND GAME:EECPDBANA
3RD GAME:EELHCBONA
4TH GAME:FELJDBCOA
5TH GAME:NEMJCBPAI
6TH GAME:DEMHCBDAA
7TH GAME:DEIHCBDAA
8TH GAME:CMMPKDPAI
9TH GAME:AOPPKDPAI
10TH GAME:JGOBKDDHM
11TH GAME:COPDLDDAM
12TH GAME:LGAFKDDLE
13TH GAME:LGPFKDDLO
SEMI—FINAL GAME:LKAFKDPMG
FINAL GAME:BKODKHPEG
选意大利队的"PASSWORD":
2ND GAME:GDDCOFBFA
3RD GAME:KDECPFANA
4TH GAME:JLJKPHMNI

5TH GAME:HLKMPHBGE
6TH GAME:JLKMPHBKM
7TH GAME:ILLMPHBCE
8TH GAME:LDLMOHOKE
9TH GAME:LDLLOHOKE
10TH GAME:DHKNOHOKM
11TH GAME:DHLNOHCKG
12TH GAME:BJFNPGOCO
13TH GAME:IPOFHHOEO
SEMI—FINAL GAME:KPADLHOMO
FINAL GAME:BBAFKHODG
波兰队决赛密码:BBIFKGADG
乌拉圭队决赛密码:BCHDLGADO

白银　张润全

《成龙之龙》 FC FP=7

选关法及续关99次法:标题画面时,顺序按1P手柄的上上下下上下BA,START键,则可出现选关画面,用十字键选关。若在游戏开始前,按住2P手柄的B键,则可续关99次。　沈阳　王石岩

《火枪英雄》 MD FP=8

加血妙法:进入第五关,有一架补充体力的飞行器经过,会自动扔出两个红心,如果继续跟着它,并抓住另一名队员扔出,将还会有红心出现。

北京　李欣宇　历　涛

《午夜英雄》 MD FP=7

跳关法:游戏当中暂停,顺序按上上下下左右左右A,便可跳入下一关。　北京　张骏驰

《街霸二代PLUS》 MD FP=7

只能使用必杀技的模式:在出现CAPCOM字样时,顺序输入下C上AABBC,这样在游戏中人物就可轻易使出必杀技及摔投技。　上海　秦　明

《街霸二代PLUS》 MD FP=7

特殊结局画面:若选择六星级难度以上一局不输地打通游戏,会看到十二位主角依次亮相砸铁桶、木桶的画面。　上海　刘学军

《光明之战Ⅱ》 MD FP=6

最终战场:当游戏打通后,不要按任何钮,静待几分钟后,当屏幕下方出现日文字母时,按C键,即可进入最终战场,在这里不能存储,不要用跳跃术,否则会退出的。

吉林四平　王　斌

《大战略》 MD FP=4

自行设计画面法:在出现"CONTINUE、CAMPAIGN、STANDARD"选择时,顺次按右左,然后选择STANDARD开始,便进入程序。原先的"开始"变为"ユデイト"。开始后按B键可选地形;按START键可在任何地方生产;选择开发表按C还可以任意开发战斗装备;原先的"全自动"变为"设定",可设定军费(MONEY)、同盟、时间、气候等。　上海　俞　隽

《龙珠Z——武勇烈传》 MD FP=6

快速版:只要在开机前按住ABC三键不放,直至标题画面放全出现,背景变成黄昏便成功,这样游戏速度会变得很快。　北京　居尔艾特

《沙漠风暴》 MD FP=7

选关密码:第二关RLMCK3RVMCJ,第三关99MK7NSAJKT,第四关XTPGDYBXN67,第五关VNZ3TL6HDB6,第六关W6GK9XTNPJB,第七关T6GK9XTPJB,第八关76GK9XTNPJB,第九关N6GK9XTNPJB。　上海　俊

《魔术师传奇》 MD FP=7

选关、无敌、强力攻击:首先按住1P手柄的A键打开电源,待"GAME ARTS"字样消失后放开,在"GAINAX"字样出现前按住B键,消失后放开;在"MECANO ASSOCIATES"字样出现前按住C键,消失后放开;这样游戏开始后便可使用以下秘技。选关法是按2P手柄的C键选第一关,B键选第二关,B+C键选第三关,A键选第四关,A+C键选第五关,A+B键选第六关,A+B+C键选第七关,START键选第八关。按住2P手柄的A键,同时按1P手柄的上键,可随时将血加满。按住2P手柄的A键,同时按住1P手柄的左键,可提高一个闪电级。　上海　陈伟平

《沙漠风暴Ⅱ》 MD FP=7

选关密码:第二关RL6JBRXTPJK,第三9V6PBRV76GP,第四关XT6Y9XTLHZF,第五关VNHY74YJKN,第六关WSFRV4MPYRM,第七关THPKVWNL4HM,第八关7GK3T74S6GZ,第九关N4SHKVNL4H6。

上海　陈伟平

《光明之战Ⅱ》 MD FP=7

使魔法攻击达到极限：当战斗中敌人对我方使用魔法，只要在战斗画面未出现之前按住下键便会减弱魔法的攻击，但若按住右键，会使魔法威力提高。因此法对双方通用，所以当你若对敌方施用魔法，在战斗画面出现之前按住右键，会使魔法攻击的威力达到极限。

北京 赵志鹏

《光明之战Ⅱ》 MD FP=7

制造超级战士法：我方中有几名队员会使用能力增强咒语，这种咒语有一大特点：就是每使一名同伴力量提高便得5点经验值。如果在战斗中让战士们集中起来，让会这种魔法的伙伴用二级咒语同时对他们使用，那么一次就可以加许多经验值，这样不断地加经验值，便可造出一名超级战士来。需要注意的是进化前级别最高只能达到40级，进化后可达99级，到达极限的战士不会再长力量了。

北京 赵志鹏

《FIFA 环足球》 MD FP=4

决定密码：中国对巴西 DVPBP5MP3W，中国对阿根廷 K*5WP5CO45，香港对阿根廷 K6YWZ40ZM6，巴西对挪威 26PBH7PZ，德国对英格兰 058WW9PZ，荷兰对阿根廷 B9FWY5BSGQ，西班牙对中国 3FWXM62G，保加利亚对苏格兰 JKKWJ5N26H，罗马尼亚对巴西 BCYXH41014，瑞典对德国 K*5XN5H041，比利时对巴西 WC6WG82J，丹麦对巴西 2V2BS829，爱尔兰对中国 K31CG5PR44，哥伦比亚对苏格兰 C+QWQ5JG06，波兰对阿根廷 KDDCC5M076，澳大利亚对阿根廷 FWYW5PIMB，卡塔尔对巴西 CG2XF5PO72。

西安 胥 沛

（编者按：这位玩友对此游戏可谓精通，自称曾用最弱的卡塔尔以9比0大胜全明星，从以上秘技可看出他对此节目花了多少功夫，了不起呀！因我亦热爱足球而有此感！）

《怒之铁拳Ⅲ》 MD FP=4

选用一名主角法：在选择单打和双打时，按住2P的手柄的B、C、下，再按开始键即可。 上海 杜 荣

《光明之战Ⅱ》 MD FP=5

战士变身法：在南方大陆最西端的魔族城堡中的四位战士之一的骑士艾路力达可以变为超级战士。方法是先将他的经验值加至90以上（最好是99），然后让他在战斗中中敌人的混乱魔法。于是，中咒的艾路力达会攻击自己的同伴。这样，他就会因得经验值而升级，虽只升了一级，但同时生命力、攻击力、防御力、机动力会一下子增加250！从此，艾路力达便成为一名超级斗士。因他的机动力高，在一回合内会有三次行动机会，并且攻击力奇高，所以可成为你的最得力的伙伴。也许别的战士也可以变身，待广大玩友去挖掘吧。 北京 赵志鹏

《海豚历险记》 MD FP=7

选关密码：第一关 GPNAINCF，第二关 ZXSPSQBM，第三关 RXGEINCV，第四关 UDYELFBQ，第五关 OUIMLFBT，第六关 PUOXLFBL，第七关 JHSMOFBO，第八关 VVZIOFBR，第九关 GVHFOFBH，第十关 ICTILFBC，第十一关 VOHQLFBX，第十二关 SJGUNFBV，第十三关 BSAYNFBK，第十四关 SUQPNFBK，第十五关 VBWAOFBM，第十六关 MSNERCBP，第十七关 IAIIRCBS，第十八关 ROBMUNLK，第十九关 JYUPUNLI，第二十关 ZPMIGPLO，第二十一关 FHUEKMLR，第二十二关 POPKAAIK。

北京 曹 盈

《四天明王》 MD FP=7

无敌法：在双打时，当一方主角能量耗完倒下时，先按另一方的 START 键，再按己方的 START 键，即可无敌。但无敌后不可补充体力，不然会变成常人。

上海 小 静

《炎之斗球儿躲避球弹平》 MD FP=6

炎之必胜指令：在标题画面时，同时按上，A，START，比赛开始后，同时按 B，START，那么球川小便可立即获胜。

利用门球 RING 去改变队伍：在标题画面时，选择"つづさから"把光标指向"しあいをする"立即按 A、B，便能转到平常不会出现的 PLAYER 决定画面，再按 B 队伍选择画面便会出来，这样可另选队员了。

南京 梁树明

《SONIC》 MD FP=7

选关：在标题画面时，上下下下左右，然后按住 A，启动即可。 福州 叶 朝

《重装机兵》 MD FP=3

玩另一种游戏：在第一版选武器时，同时按 A，B 键，启动，然后按 A 和 C，即可。 福州 叶 朝

《战斧Ⅱ》 MD FP=6

增加接关次数法：在标题画面出现前按住A、B、C不放可进入OPTION，然后放开A键，进入游戏后，接关次数就会由3次变为8次。 南京 何昊旌

《魔法王子》 MD FP=7

增加人数法：如果遇到一种弹簧棍，只要王子落在其顶端的黄色尖上，即可获得1UP，如此反复可得到14人。第二关首脑不战而胜法：在落入首脑房间后，飞落在最左边的木桩上，即可得到过关宝物，然后落下向左出洞即可。 西安 马克杰

《空魂》 MD FP=7

选菜单法：在标题画面出现时，按住A、B、C不放，然后启动即可。 西安 马克杰

《梦幻模拟战》 MD FP=7

加强装备法：在选择出场人物及兵士时，按住START，A、B、C键直至音乐旋律改变，便可获得八件宝物，增加攻击力或防御力。 上海 王大卫

《饿狼传说》 MD FP=7

无限次续关：比赛输掉时，续关的画面出现时，按着控制器的上、A、B不放，再逐次按C键，每按一次，续关数增加一次。 梅州 杨胜军

《格斗四人组》 MD FP=5

选同一名主角：在标题画面按着1P的右及B、2P的左、A，再按2P的C键，即可。 梅州 杨胜军

《战斧Ⅲ》 MD FP=7

选关秘技：在选择角色时，顺序按AAAA，START，CCCCCC，画面中央会出现一个数字，即可选关了。

广东梅州 杨胜军

《SUPER MONACO GP Ⅱ》 MD FP=4

SENA GP的MYSTERY ZONE：SENA GP MODE共有三个COURSE，完成后便能获得SUPER LICENCE。再一次选择SENA GP MDOE，当试行走左面的COURSE，决胜时，背景的湖上便会有尼斯湖水怪出现，若行走中间COURSE，决胜时UFO便会出现在空中。 广东恩平 何路

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP=2

防敌必杀技法：敌人在远处，即不同屏时对你发出气功后，当画面转到我方后立即按←→+A，会将所功挡住，但要费许多POWER：若按←↙↓↘→←+A的话，就会不费POWER的把气功挡住；若按↓↙←→+A，就会反弹气功波。

近身连击技法：每个人物出法不同，费利萨、利库姆、短笛、18号为←↙↓↘→←+B；悟空、悟饭、小林、特兰克斯、基纽部下为→↘↓↙←→+B。 天津 李皓

《铁甲万能侠》 MD FP=5

直接与关底对战法：在OPTION中，把SOUND TEST设定为18，把S.E.TEST设定为72，其他项目自便，之后进入游戏便可直接与关底对战。

北京 周兵

《圣剑屠龙》 MD FP=7

选关密码：第2关GRTJCU，第3关KUJDW3，第4—1关KKVGCX，第4—2关M03D05，第5—1关PY0JU2，第5—2关RYKIEQ，第6—1关RTE0CY，第6—2关SWGAIW。第7—1关U0WCY4，第7—2关XXXI0G。 北京 芮超

《钢铁帝国》 MD FP=9

炸弹加至99颗法：在飞机选择画面中，顺序按Ⅰ号手柄的CACA，然后按住B，START，听到音响后表示成功。 北京 郑祎男

《龙珠Z—武勇烈传》 MD FP=1

各人物各种绝技：悟空、悟饭、沙鲁快速移动法为→←→+B；沙鲁空中气爆破为跳起后→↓+A；利库姆举人法为→←→+B，待到身体发光时即可无敌，但进行过程中易受攻击，故应离敌人远一些再用。

《SHINING FORCE Ⅱ》(光明之战Ⅱ、光明与黑暗Ⅳ) MD FP=9

防御法：战斗中，当敌人行动中若按住→+C，即可防御敌人一切物理攻击(普通攻击)；但同时对魔法防御减低，若敌人施魔法的话会失很多HP的。

《雷鸟Ⅳ》 MD FP=2

进入OPTIONS法：标题画面时，按住C然后按

START 即可。 北京 No.1 攻关组

《SHINING FORCE》(光明之战,光明与黑暗Ⅱ) MD FP=2

寻找秘密战士:在第七章中,找到本章中唯一有两个门的房子,走进去在墙的正中调查,便可找到武士。在第八章中,一开始便到村中,发现村口处有上下两排树,在上面一排从右数第三棵树下可找到忍者。

提前得到光剑法:光之剑要到第六章才可拿到,但如在第五章中你若有 10 万元的话,国王便会卖给你一把光之剑。 重庆 吕琪 吕枫

《大战略》 MD FP=9

送关法:在标题画面时,顺序按下下右右左左上上 A,即可。 北京 郭宗旺

《超音女战士》 MD FP=8

选 10 人法:在标题画面时,顺序按 BABAACAA,即可。 北京 郭宗旺

《龙珠 Z—武勇烈传》 MD FP=1

基纽队长身体互换:必须 HP 在 50 以下,当同敌人分屏后,按←↙↓↘→←+B,即可。 上海 黄震

《宇宙达人》 MD FP=6

攻打首脑妙法:当打首脑时,扔下一颗炸弹,在爆炸威力没消失之前暂停,静待 50 秒后敌首脑即被炸毁。

西安 叶明

《魔种》 MD FP=6

选关法:标题画面时,同时按住 ABC,再按 START,便可进入 OPTION 中,即可选难度、选关。

西安 叶明

《侏罗纪公园》 MD FP=7

恐龙:第二关 I21G0016,第三关 K21G0018。

第四关:M21G001A,第五关 O21G001C。

人:第二关 2LD2J010,第三关 4P29005D,第四关 6SRGG01U,第五关 8VVVM6LM,第六关 AVVVQ6LS,第七关 CVNVTGL3。 北京 徐冬后

《战斧Ⅲ》 MD FP=3

超级魔法:双人游戏时,两个人面对面站着,在看到两人点头,做出会意的样子时,若一个人施放魔法,则两人会同时施放魔法,这时所放的魔法为比单人最强魔法还要强的超级魔法,而且组合不同所放的魔法也不同。注意放这种魔法,两个人的宝葫芦数加起来要有十个。

人物必杀技出法:男主角的旋转剑火焰弹为→↘↓↙←→+拳跳;女主角的破斩回旋刀为→←→+拳跳;蓝狼的狼牙风突进为→←→+拳跳;狮人的飓风三击拳为→↘↓↙←→+拳跳。掷人法:在与敌人近身战时或捉住敌人以后,按两下拳,在按第三下拳的同时按方向键的任何方向,均可将敌人掷出。狮人在捉住敌人之后,按跳+拳可以压击敌人。 武汉 方天舒

《双截龙Ⅲ》 MD FP=4

进入 OPTION 法:标题画面时按住 ABC 不放,即可。

北京 金宇

《THUNDER FORCE Ⅳ》 MD FP=6

全装备密码:在游戏中暂停,再按上、右、A、下、右、A、C、左、上、B,之后若再按右,可装备附机,按上则装备所有武器,而且可以无限次使用,很方便。

上海 陆彦

《宇宙达人》 MD FP=7

过关妙法:在打关底时扔一颗炸弹,在炸弹威力没有消失以前按暂停键,过 50 秒后飞船就会自动炸毁,这样就可轻易过关了。

南京 何昊旌

《恶魔城》 MD FP=6

选关密码:

关	密码	关	密码
第二关	斧珠□冠 珠□□斧 □冠斧珠 斧斧珠□	第三关	□斧斧珠 □□□冠 珠斧斧□ 冠□斧□
第四关	□□珠斧 斧□□冠 斧冠斧□ 冠□斧斧	第五关	斧斧斧冠 珠冠□珠 斧珠斧斧 珠斧冠斧
第六关	斧斧斧冠 □冠□珠 冠珠斧□ 珠斧斧□		

武汉 李昌奇

任天堂的故事

文/温凯悦

家庭用的电子游戏机，发展速度之快令人目瞪口呆，自从1983年日本任天堂株式会社推出首部任天堂红白机起，全世界爆发了一场电子游戏界的大革命。其新颖的设计远远把其他机种（如雅达利，汉龙类）抛在后面，任天堂成为了电子游戏的代名词。

东京股票交易所公布的数字表明，任天堂是日本最成功的公司。它每年的税前利润高于十亿美元。目前，它不仅占领着日本市场，而且统治着美国娱乐业。1992年，它的赢利和整个好莱坞电影业的赢利不相上下，而且超过了美国国内三大电视网赢利的总和。

大胡子超级玛丽

任天堂公司何以能如此成功？秘诀在于它的产品牢牢地吸引着广大醉心于电子游戏机的年轻人。公司推出的任天堂红白机和游戏卡带——超级玛丽系列和勇者系列等独霸一方，击败了所有的竞争对手。单就美国一国而言，第三代玛丽的收入就高于五亿美元。

玛丽是一位蓄着大胡子的矮胖的水管修理工，其貌不扬，但机智诙谐。游戏内容光怪陆离。玛丽Ⅰ代一问世便吸引了广大的游戏爱好者。它的续集玛丽Ⅱ代坐享其成，在它还未正式推出前便大获成功。续集里的内容比Ⅰ代更出色更好玩。孩子们在玛丽Ⅱ代中可以大展雄风。这个游戏使他们得到了任何其他地方都无法得到的心理满足。玛丽Ⅱ代在推出前好几个月里，孩子们便在操场和学校竞相传递这一消息。上百万的父母拗不过孩子，在这个游戏卡带刚推向市场时，便竞相购买。因此玛丽Ⅱ代的游戏盒带的销售额创下了电子游戏史上的最高纪录：美国售出了700万盒，日本售出了400万盒。

山内敢下大赌注

任天堂公司是在总裁山内溥的领导下走向成功的。山内溥是一位精通市场学的商业奇才。1949年，当时年仅29岁的他便从祖父手中接管了这一公司。那时，任天堂公司是日本生产纸牌的大厂。当时，进口纸牌由于价格便宜而且质量上乘，逐渐占领了日本市场。年轻的山内溥针对这一现象，改进了工艺。同时他和沃尔特·迪斯尼首次合作，取得了迪斯尼人物的版权。印有迪斯尼人物的纸牌得到了年轻人和日本家庭的普遍欢迎。迪斯尼纸牌在电视上大做广告的同时，山内为了进一步拓宽市场，把产品推销到一些大商店和玩具店。任天堂产品的销售额猛增，达到了60万箱的纪录。山内溥初露锋芒。

虽然公司业务蒸蒸日上，但山内的梦想远未实现，他的目标是推出一种能席卷市场的突破性产品。随着电子工业的发展，机会终于来了。山内清醒地意识到半导体和超小型信息处理装置不久在娱乐产品中将大有作为。任天堂公司和三菱公司一道创建了电子游戏机系统。1977年，任天堂公司在日本国内推出了第一台游戏机，随后又有一些改进产品推向市场。每种游戏机都售100万台以上。

任天堂公司悄然地进入了电子和视听娱乐世界。但这些游戏机都不是山内所要寻找的那种新颖，而且多功能的产品。

他向工程师们不断施加压力。要求他们抛开一切陈腐的观念，目标是推出一项崭新的产品。

终于，他们设计出了一种比美国人所拥有的要复杂得多的电子游戏机。它通过可以自由选择输出效果的插槽，能够玩各种游戏。正像山内期望的那样，只要能够创造出新颖，有趣的游戏软件，这种游戏机就永远不会“陈旧过时”。

任天堂公司巨大的资源都投入了这种游戏机的研制中。电子工业巨擘理光公司正在考虑是否要将一种高技术而且便宜的芯片投入生产时，山内全力支持他们。他一次便购三百万块芯片，这是一个巨大的赌注。当时电子游戏机销路最好的公司每年最多售出三十万台。评论家们认为任天堂公司三百万的芯片是绝对用不完的。

结果出乎评论家的预料。在广告的大力宣传下，日本首批家庭电子游戏机在最初两个月便售出五十万台。当游戏机售出至一百万台时购买势头未见减弱。

一流软件专家宫本

紧接着，山内为了使任天堂的产品重点从市场有限的硬件转向市场无限的软件而进行筹措。游戏节目从何而来是一个问题。山内需要一位第一流的设计师。他已经瞅准了人选：计划部的一位名叫宫本茂的见习生。当27

岁的宫本毕业时，他拟出了一些关于任天堂产品的意见到山内那里自荐。山内对他极为赏识，宫本被留在公司当一等见习生。三年后，宫本被召到总部，山内把设计任天堂公司第一个电子游戏节目的任务交给了他。

宫本设计了一只类似金刚的猩猩，他是一位逗人发笑的坏家伙，它是主人公玛丽的宠物。玛丽为人风趣，无拘无束。他对猩猩极不友好，游戏便是由他们之间的对抗展开的。

任天堂公司这个游戏节目一炮打响。

1984 年，宫本专门负责任天堂公司的软件设计，其任务是不断推出新的游戏卡，使公司的游戏节目持续领先。此后，宫本又设计了玛丽的弟弟路易，他又高又瘦，和矮胖的玛丽形成鲜明的对比。玛丽和它的续集成了有史以来最受欢迎的电子游戏节目。

任天堂厉兵秣马，要迎接下一个巨大的挑战：把产品推向美国。

进军美国市场

七十年代末，美国发明了电子游戏。最初五年，厂家生产什么市场接受什么。到了 1979 年，美国电子游戏每年的收入超过了两亿美元，而且势头是上涨的。当时，美国市场还不知道任天堂公司的产品。面对这样一个巨大的市场，任天堂公司将它的游戏节目出租给美国的阿塔瑞公司。阿塔瑞公司作为华纳集团的一部分，其收入占母公司一半以上。这表明阿塔瑞公司是牢固的靠山。山内认真地考虑过，把他先进的家庭电脑的世界销售权卖给阿塔瑞公司。负责与阿塔瑞公司打交道的是山内的女婿荒川实，他掌管着任天堂公司在美国的业务。

实际上，貌似强大的阿塔瑞公司已陷入困境。过分自信使这家公司盲目自大，在管理上得意忘形。1983 年，收入三十亿的电子游戏行业猛跌，整个行业的销售额只有 1 亿美元。而后债务滚滚而来。霎时间，华纳集团的股票急剧下跌，整个公司最终被鲁珀特·麦道公司吞并。过后，荒川实心有余悸，说道："你能相信我们几乎把家庭电子游戏，以及所有的东西都卖给阿塔瑞公司吗？如果我们真的卖了，那么在日本以外，就不会有人知道任天堂的产品。"阿塔瑞公司破产后，美国商人一下子对电子游戏生意没了兴趣。

1985 年 6 月，任天堂公司在美国推出任天堂红白机。美国商人的反应是彬彬有礼的，但没有买主愿意签定单。荒川没有气馁，他坚信任天堂的游戏是最好的，问题是如何把这种崭新产品介绍给美国的孩子们。

为了证明这一点，他在新泽西州进行了抽查。他让一群任意请来的小男孩，玩任天堂的红白机，从中观察。他听到孩子们交头接耳地谈论他们多么讨厌这个游戏，一位 8 岁孩子的话最为典型："这是一堆臭狗屎。"

山内在日本研究了这一抽查结果。他决定不管它，先尝试在美国的一个城市出售任天堂的产品。如果产品销售不出去，他们就承认失败。山内认为纽约市场最难打开，他决定公司业务先从纽约入手。他的理论是，如果在纽约成功，在美国其他城市销售就易如反掌，他拨给荒川五千万美元的预算来证明这一点。

任天堂公司设起展览橱窗。九十天内任何人都可以免费玩任天堂游戏。此后，商店卖出多少，就付给任天堂多少，积压的可以退货。这时，店主们虽然对销路好坏仍把握不准，但如此优惠条件不容他们拒绝。

1985 年圣诞前三个月，任天堂公司美国小组的职员全身的投入工作，他们一天工作 18 个小时，一个星期工作七天。到圣诞节时，已有五六百家商店开始销售任天堂红白机。产品销路虽没有达到期望水平，但日本运来的十万台红白机售出了一半。更为重要的是，通过这次销售，零售商认识到任天堂产品的价值。销售行情表明零售商完全可以继续进货。接下来，产品销到洛杉矶，而后是芝加哥、旧金山和得克萨斯州的几个城市。任天堂公司产品涌入了美国市场。

苹果机总裁最怕任天堂

第一年末，在美国已经售出一百万台任天堂游戏机，迷恋任天堂的狂潮就此拉开了序幕。顾客们竞相加入任天堂闯关族俱乐部，有关它的新闻简报从四张猛增到了 32 张。到 1988 年初，闯关族俱乐部成员已有一百多万人。因此荒川先生决定出版《任天堂的魅力》杂志。此后，任天堂又推出了季刊《任天堂指导手册》。1986 年初开通了咨询服务电话热线，公司不得不雇用五百五十名工作人员来应付每周十五万个热线电话的工作量。孩子们通过热线，询问有关任天堂游戏的攻关秘诀和冒险故事。

1989 年，任天堂公司庆祝成立一百周年，其前景呈现一片光明。目前，公司正在把产品推向欧洲，其中法国和德国的市场最大。

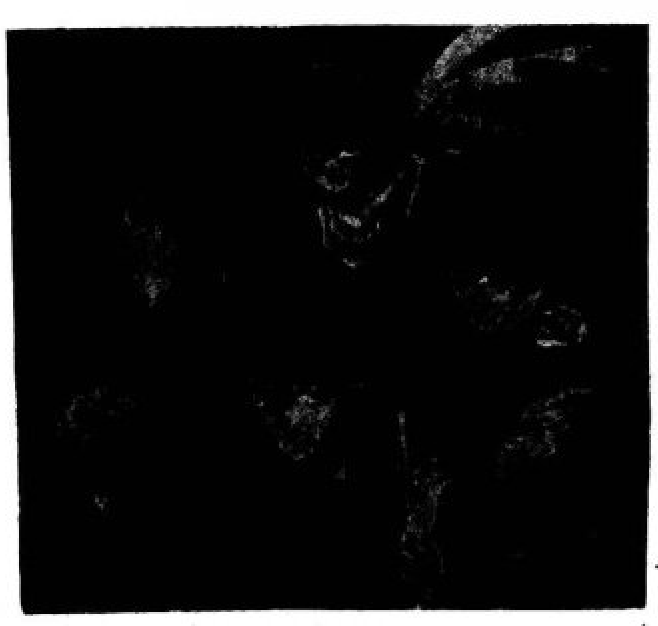
当记者问苹果机总裁迈克尔·斯宾德勒，在九十年代他最惧怕哪家公司时，他回答道："任天堂。"是的，任天堂！

（下期刊登"世嘉的秘密"，由本刊驻日本特约撰稿人常青撰写，是国内第一篇详细介绍世嘉的重头文章）



责任编辑：无类

MD	幽·游·白书外传
	厂商 SEGA　类型 ETC　容量 16M



幽助现在面临两天后世界暗黑武术会，这期间一直抑制自己的高傲并专注于每天的特训。暗黑武术会是黑社会的富豪和实力者凭金钱的力量召集世上最强的成员，展开最险恶的格斗技战。对黑社会的人类而言，变成邪魔的人被强制登记。要是拒绝的话就意味着自己已死，而生存之道只有胜利。幽助已登入大会，无论无何要战胜他。这时的幽助已经热血沸腾了。



MD	生化战车
	厂商 VICTOR　类型 SPG　容量 4M



漂浮于空中像废墟一般的高科技城市撒其多，阵阵阴霾的风，被严重污染的天气，使人们的心中充满了绝望。

生化战车，这种被施以人体改造，拥有超越人类数百倍能力的战车，被人类当作唯一的乐趣，拿它当作一赌生死的工具。

在这种竞赛中脱颖而出的天才少年非常活跃，他并未被改造，却总是胜利。只要打倒使竞赛中充满暴力的罪魁祸手的竞赛委员，或许人类还有希望……

MD	冒险世界 I
	厂商 SEGA　类型 ACT　容量 12M



嘿嘿嘿……我是救援仙人，我想知道我的人并不多。以前看过不少冒险世界中流传的故事，单独一名对抗强大敌人的勇者传说、男子和女子协力战斗的传说，还有精灵们并肩战斗的传说。他们都竭尽全力来维护正义及和平。但世界似乎总要有倒霉的一天。这时出现了一名少女，似乎为了维护正义和平与挽救人类命运而战斗，她的名字叫阿夏，新的传说开始了……

MD	魔鬼终结者
	厂商 ACCLAIM　类型 STG　容量 8M



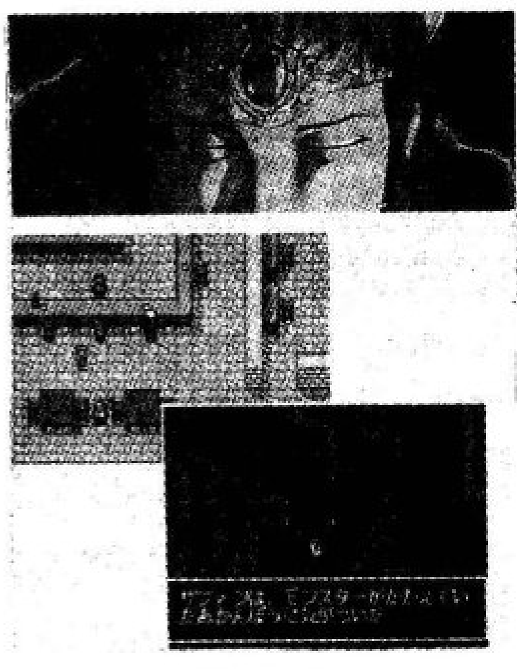
1997 年 8 月 29 日这一天因核战爆发，近 30 亿的人口瞬间消失。幸存者将这个事件称为“最后的审判日”。但更恶毒的事情还在等待着他们，就是人类和机器人相互争夺的日子……



30 年来并未分出胜负，人类忍受着惨绝人寰的苦战，但形势渐渐有转机。正在节节取胜时，机器人的指挥，超级电脑“空中网”决定使出歼灭人类的杀手锏，妄图将人类的领袖约翰·科纳杀死在未出生前。但由于第一次派的杀手被杀，所以又派去最新型的 T2。而人类同时也派遣一名机器人去保护约翰·科纳母子俩，于是游戏开始了……

魔天创灭

机种 MD	类型 RPG
厂家 讲谈社总研	容量 8M



一个漆黑而寂静的夜晚，王家特别情报局长赛凡·汪洛走在回家的路上。猛抬头，发现一个怀抱东西的怪物，被一声巨响霹雷击倒在地。赛凡走过去，看见那怪物已被烧焦，旁边躺着一个婴儿，居然毫毛无损。他抱起这婴儿，发觉孩子生长着一对天使般的羽翼，一种沉重的宿命感袭上了他心头。他将孩子带回家中，取名亚尔纳斯，精心抚养。

十六年过去了。附近的乡镇怪物横行，世界一片混乱。赛凡受命前往调查。一天晚上，赛凡身负重伤回到家中，嘱咐亚尔纳斯继承自己的遗志为国王效劳，不多久就气绝身亡了。

绿野战士

机种 MD
类型 ACT
厂商 TENGEN
容量 16M





欧萨姆·波沙姆出生于北美森林中的一个和睦的鼹鼠家庭，在丰富的大自然和家族之爱中茁壮成长，和同伴们过着友好和平的日子。一天，欧萨姆和往常一样在树上睡觉，突然被一阵轰轰声惊醒。只见几十个带有电锯和火焰发射器的机械人正在伐木烧林，森林瞬间被夷为平地，和平的生活遭到破坏，家族和朋友狼狈逃窜。

蜜蜂基拉比和犀牛拉德莱诺让欧萨姆从绝望中打起精神，查明了事实的真相。这全是德克达·马席诺为了发财而指使机器人对全世界自然环境的大破坏。为了保护地球的自然环境而向马席诺提出了挑战。

恶魔城

机种 MD
类型 ACT
厂商 KONAMI
容量 8M



1897年，吸血鬼德拉球拉和人类间的长期战争终于画上了休止符，德拉球拉终于永远的安息了……因拥有贝尔蒙德家的血统的金喜莫利斯……

和平的欧洲，因第一次世界大战的爆发而卷入了杀戮和破坏的黑暗之中。

引起第一次世界大战的事件……1914年6月在沙拉耶波发生的奥地利皇太子被刺杀，没有人知道在它的背后牵涉到一名美丽的女人。

飞鹰小子



机种 MD
类型 ACT
厂商 大东海
容量 8M

公元2902年，邪恶的时间统治者“时间终极者”终于完成了次元转移装置。利用它从过去的时代盗取在未来已丧失的资源和财宝后转送，使时间的流逝一点一点地发生错乱，最早查觉这种状况的是监视次元流逝的“次元巡逻队”。

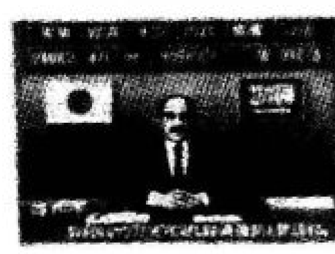
次元巡逻队为了扼止时间的错乱，开发出可以自由

转移未来和过去的机器，并快速着手制造。

它的名字叫分钟。

现在正在输入毁灭时间终结者的指令……

第三次世界大战





机种 MEGA－CD

类型 SCG

厂家 MICRO NET

从1990年起，世界结束冷战时代。不过虽然暂时中止了战争，但仍存在种种问题。种族、宗族和经济上的矛盾无法解决，能够毁灭世界的核武器依旧威胁着全人类……

《第三次世界大战》是MEGA－CD上屈指可数的战略大作。在游戏中进行运兵、调动等指令时会有扫描的图片出现，伴随着逼真震撼的音效，那种战争的紧张感会把玩家带进忘我的境界。

魔法门Ⅲ

机种 MEGA－CD	类型 3D－RPG
厂商 CSK	

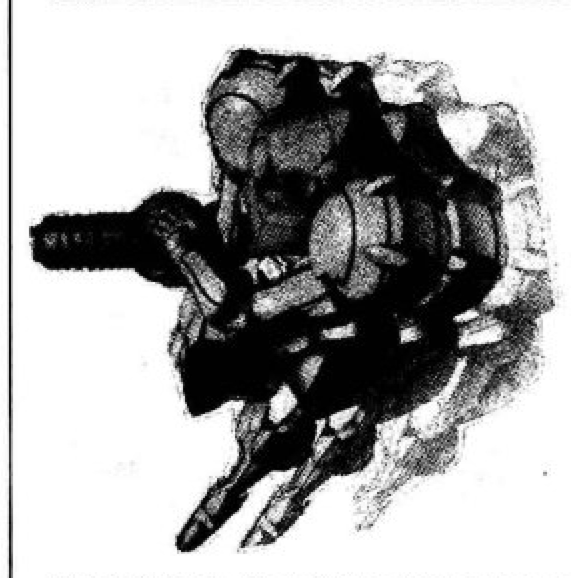




在一个混沌的大陆上，有着许许多多种族在生存，他们各有自己的属性和信念，为着争夺领土和权力而战。一场战争使得大地上烟尘滚滚。在战争后期，司风、云、水、火的诸神造出一座由四种元素的精华聚成的小岛。为了控制小岛得到四种原始力量，各种族之间再次爆发了激烈的争夺。

这是一个从IBM－PC上移植的同名迷离冒险节目，拥有MD－CD的朋友可不要错过。

宇宙战士



机种 SFC

类型 ACT

容量 24M

厂家 任天堂

公元2000年代，银河中各惑星往来交流，繁华空前，共同设立"银河联邦"，保卫银河的和平。

公元20×5年，银河联邦的调查船在惑星SR388上发现了一种未知的生命，命名为"METROID"。这种浮游的生命体只要照射β线就能繁殖，它有一种附着在其他生物并吸收其能源的可怕能力。银河联邦总部立即派兵前去消灭，但不幸全军覆没。可以力挽狂澜解倒悬之急的人只有沙姆士，银河联邦总部决定派遣沙姆士到SR388，歼灭METROID。

摔角霸王



机种 SFC

类型 ACT

厂家 CAPCAM

容量 24M

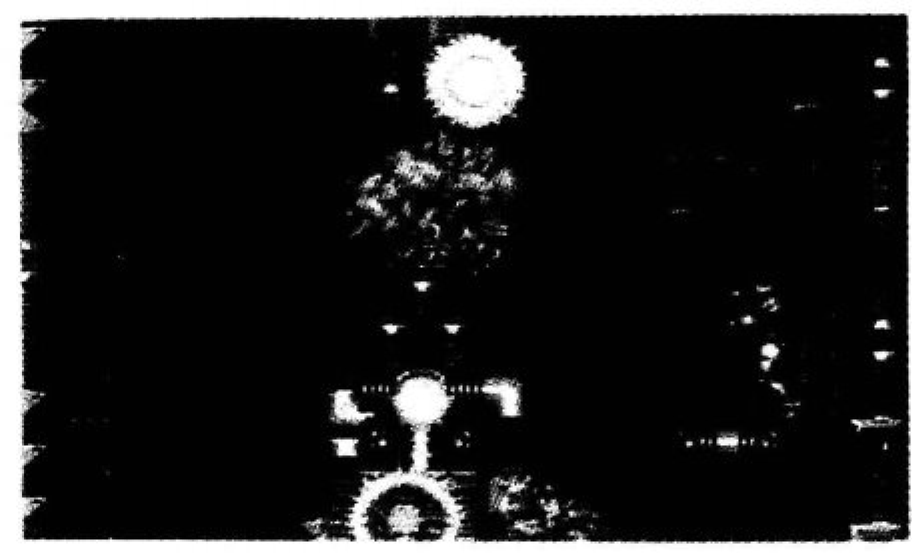
二十世纪八十年代，世界各地摔角热潮空前，群雄并立，争霸战连连不断。被称为"肌肉之王"的第一代冠军威克达·欧尔迪格率领一支由八人组成的巨大团体"CWA"，实力雄厚，盖压群雄。一天，欧尔迪格突然失踪，以他为中心的秩序大乱，黑社会地下组织

BWA 蠢蠢欲动，想借机攫取摔坛霸王的桂冠。以“肌肉＝命运的强者”为主题，举办世界性的征服大赛。

一场决定命运强者的大赛的铜锣敲响了。

机动战士 V

机种 SFC	类型 ACT
厂家 BANDAI	容量 8M



宇宙世纪 0153 年……

萨斯卡鲁帝国是由地球人和少数异类所组成的军事团体，他们以太空殖民地 SIDE2 为根据地向地球联邦政府发动攻击。

在危难中挺身而出与帝国机械军团对抗的是地球上秘密开发的 MS·V 高达战士，一场大战开始了……

这是一个操纵机械人作战的动作射击游戏，游戏中那种特殊的操作感觉定会让玩家兴奋不已。另外角色造形的设定也非常忠实于原著。正是 BANDAI 的特色。

音速超人

机种 SFC
类型 ACT
厂家 TAITO
容量 12M



在宇宙深处，有一个先进的文明种族，他们的领袖名叫亚夫。

亚夫具有渊博的知识和超能力，但他视人类为残害美丽地球的蛀虫，认为只有自己才配作这颗星球的主宰而发动了侵略战争。

就在这时，音速超人又回来了。再次出现的他，身边又多了两位助手，就是音速女郎和钢铁队长！

用超级力量去拯救地球吧！



机种 MD	类型 ACT
厂商 US GOLD	容量 16M

“不要触怒我，因为当我发怒时你就知道我的厉害！”仅从这句话中就可清楚知道这游戏是以暴力为主。“THE INCREDIBLE HULK”是当今美国 MARVEL-COMIC 内最畅销的一本书，而 US GOLD 即将推出这一游戏。如此凶残的系列实属少见，但它却是 70 年代中极受欢迎的一个英雄读物。

物理学家 BRUCE BANNER 因受原子弹的伽玛射线照射过后，便产生强烈的兽化过程，性情暴躁，结果变成巨型的绿色怪物，并且拥有无限的力量。当然，他本来完整的衣服也因身体变化而被挤烂。

在游戏里，敌人的首脑正计划利用持枪的机械人部队去统治地球。而我们的主人公也准备好了阻止他的计划。敌人首脑还组织了一些难以对付的敌人来协助他支配地球。

你要利用格斗技巧穿越五个不同的关次，包括令人兴奋的画面和与敌人对抗的情景，最后要打倒隐藏的敌人。在一些部分你只能使用未变形、脆弱和有理性的 BRUCE，而变身成





HULK 后，你要好好控制他的脾气才能获胜。这一大群机器人的确是不易对付的。



——新的战斗

机种 MD	类型 ACT
容量 24M	厂商 TAKARA

在南镇那场格斗赛的风暴过去一年之后，又一届大会召开了。这次，特利、安迪和东丈三人不再是“不速之客”而作为被邀请的选手登场，并且，另外一群超级格斗家也出现在赛场之上。

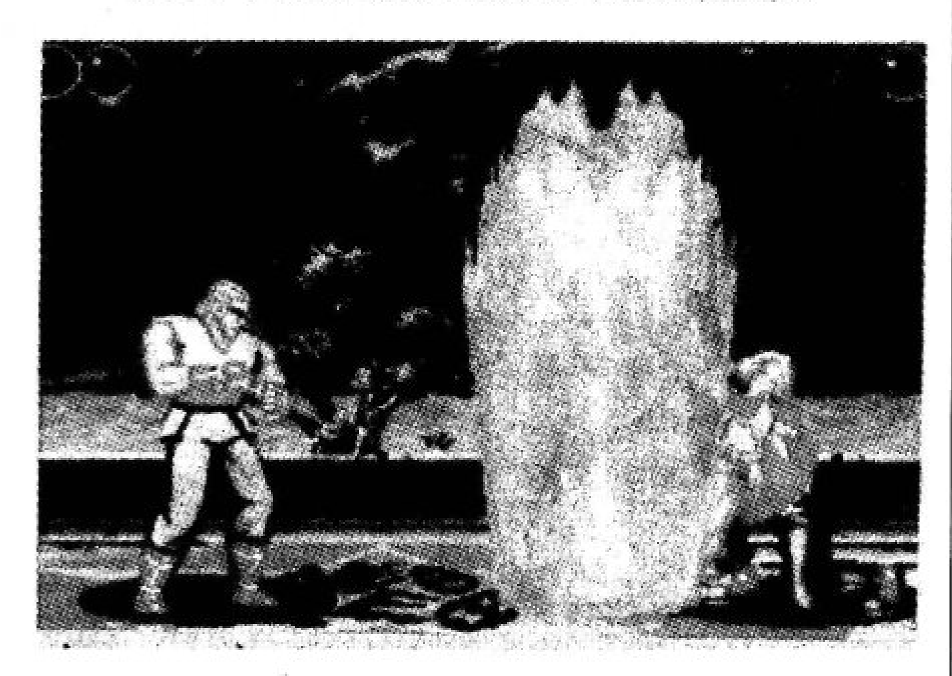
大熊：曾以 RAIDEN 之名登场的摔角手，脱离吉斯的组织后改邪归正，以选手身分登场。

不知火舞：安迪的女友，精于忍法的速度型战士。

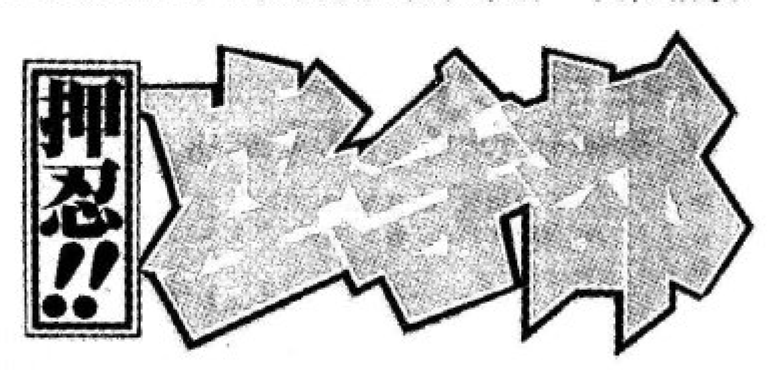
金家藩：韩国最优秀的跆拳道选手，嫉恶如仇的热血男儿。

陈近山：前作中唐福禄的另一位弟子，现在是香港第一富豪的太极拳武师。

山田十平卫：享誉日本五十多年的老柔道家。



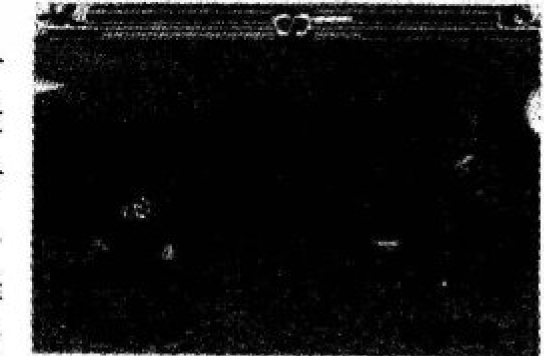
但是除了这几位之外，仍有反派登场！棍术天才比利、拳王阿克塞尔、斗牛士劳伦斯。而且据说这三位斗士之上还有一位强者，他就是吉斯同父异母的哥哥，“黑色帝王”克劳撒！本届大会就是他在幕后一手策划的。



机种 SFC	类型 ACT
容量 24M	厂商 C・B

日本少年 JUMP 周刊上正在连载中的长篇漫画《押忍！空手部》在超任上隆重推出，货真价实的超级名作，请各位务必一玩！

本游戏虽然很大程度上靠原作的声势来做宣传，但在节目制作方面也是非常考究的。每一个角色登场时都有精彩的对白；使用必杀技时画面背景变暗来衬托拳招的猛烈。被击中的角色，体力计旁的头像表情也会发生变化。



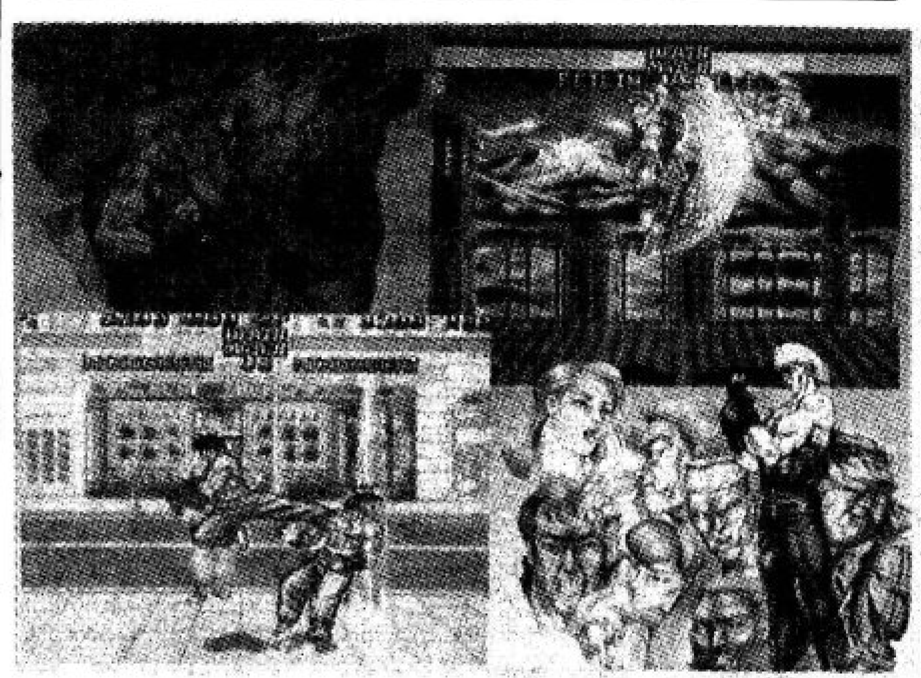
在“押忍”中有一种叫做“根性”的设定，当受到对手攻击时，根性值就会上升。如果贮够了一定程度，便可使用强劲的“气合攻击”；若贮存至最高点，还可以打出非常有破坏力的“根性必杀技”。

游戏另一大特色是，在一般的节目中，战士的体力降为 0 时便作打败论。但在本作品中只要仍有一定根性值，就有起身再战的机会！

根性设定是在打斗中非常重要的一个因素，而“根性防御”也起着不可缺少的作用。当你使用的角色体力下降时，只要运用根性防御来挡住对手的攻击，便可以进入连打的对战。胜出的一方可以夺取对方的根性，从而借此走向最后的胜利。

战士历史

机种 SFC	类型 ACT
厂家 DATAEAST	容量 24M



热门的格斗游戏从街机杀到超任

在街机中连受好评的热门对战格斗动作游戏“战士历史 FIGHTER HISTORY”在 SFC 登场了。

故事说的是洛杉矶市刑警尼尔、京剧女角飞玲、天才柔道少女凉子、自称喧哗 100 段的 27 岁高中生 MIZOGOCHI 等 9 名有个性的战士，参加无败之王“K”主办的全世界格斗选手大赛，争夺世界第一宝座。



基本的游戏系统和其他对战格斗游戏相同，3 局 2 胜制。按掣设定也很充实，即使用 PAD 也可轻松操作。丰富的合成声音、独特的气氛，甚至连说明书上没有记载的秘技，都完全加以移植。

独特的弱点系统

这个游戏具有一个独特的弱点系统，每人身上都有一弱点，若受太大的损伤覆在弱点上的头巾或铠甲等便会损坏，立刻晕倒在地。如何才能向敌人的弱点集中攻击呢?激烈的战斗与反败为胜的惊险，都在这系统中实现了。

新增的打擂模式

SFC 版的战士历史“FIGHTER HISTORY”并非街机的简单移植。它追加一个独有的功能——打擂模式。这个模式是两名玩者（也可 1 人对 COM）从 9 名人物中各选出 5 人，进行团体战。胜出的人可继续战斗，所以不仅是选择哪些人物，连人物如何顺序排列，也是在作战中相当重要的。

迷宫斩妖

机种 SFC
类型 A－RPG
厂商 光荣
容量 12M



脍炙人口的 A－RPG

在 IBM－PC 机中广受好评的动作 RPG 游戏，即将在超任上亮相了。游戏的舞台是宽阔广大的古代地下都市。你要帮助身陷在迷宫之中的流浪剑士阿雷士摆脱困境而进行冒险的游戏。总共 45 层的地下迷宫之中，有为数众多的凶恶怪兽，可以顺利脱困生还吗？你要不断使用剑、魔法来战斗，去解开迷宫。



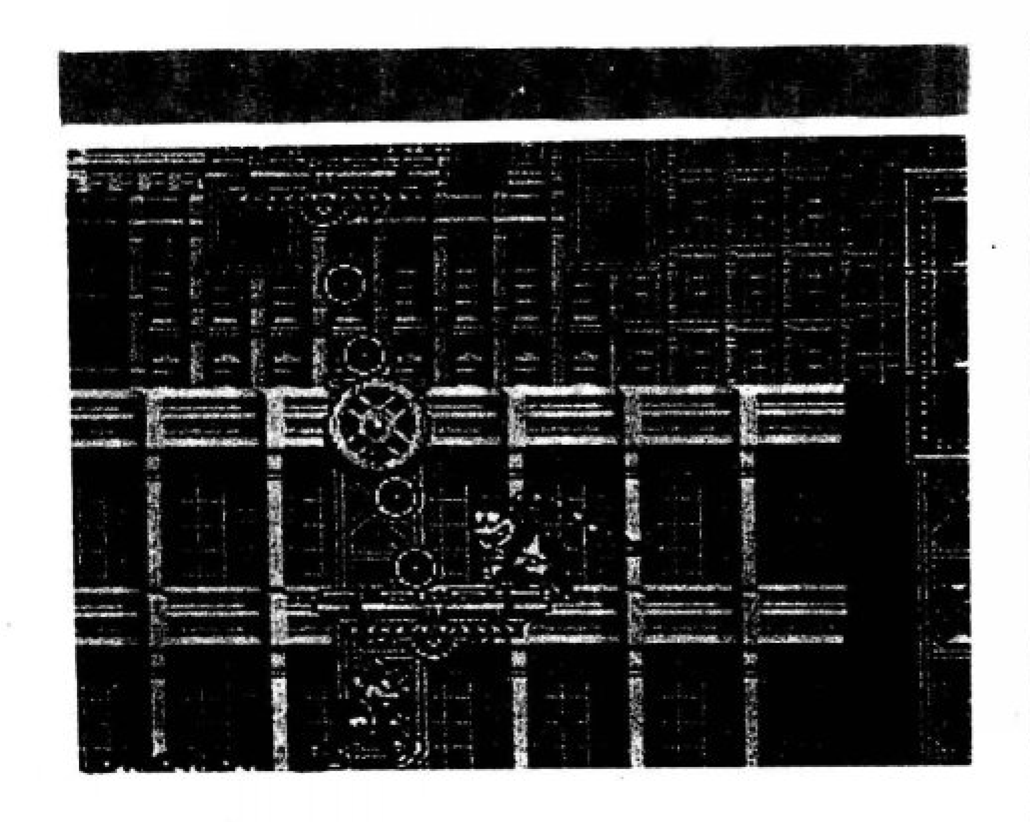
扣人心弦的故事情节

身处迷宫中的你，从遇见的众多人中，得知一些过去的故事，一些有关被困迷宫中的事情，他们中究竟谁是主角的朋友，谁是主角的敌人？这个游戏的开始画面，在 PC 版中被评为最美的，从这儿开始，进入游戏之中，去解开游戏中的谜题吧！在各阶迷宫之中会遇到许许多多的陷阱。有隐藏的门、下落的空穴等，另外还设有很多的谜题，必须一步一步地小心行事！



逼真的挥剑动作多彩的魔法

游戏的主要武器是宝剑和魔法。向下挥剑，潇洒逼真。当敌人用此攻击你时，你可用盾防御。操作一定要机敏才能有获胜的机会。使用魔法，攻击怪兽敌人，威力无边。回复、防御、辅助攻击等各种魔法，应有尽有。



动作精彩和有无穷魅力的角色而吸引观众的超级巨作!

充满刺激动作和无穷魅力的人物在活跃！期待已久的超级任天堂游戏“GO！GO！GOMO 君”今年夏季投入市场。GOMO 君生活在梅特罗诺市，是个顽皮的崩克摇滚乐手，城里的人们为了教训 GOMO 君设下了很多圈套，但在 GOMO 君机敏的跳打面前都归于失败。使 GOMO 君具有这种非凡技巧的是他的朋友克利比埃，神奇的喷雾剂使 GOMO 君为之自豪的刺头从形状，材料到性能都发生变化，十分具有想象力。突然有一天发生了意想不到的事情，横行街市的加尔希哈抢走了钢琴家梅罗蒂。早已倾慕梅罗蒂的 GOMO 君为救出她挺身而出。GOMO 君发型有五种变化，游戏者可以在选项中自由选择。选择喷雾剂时，崩克摇滚头可顶撞敌人或跳跃到敌人的降落点把敌人刺个透心凉。如选择理发推子，则是莫希干族发型，除崩克头的功能外还可以掷头发打倒敌人。选择发带就变成蛇形头，可以当鞭子使，也可以缠在树枝上跳跃更远。还有一些特殊项目如把“鸟巢假发”套在头上，给鸟蛋一定温度，便会孵出小鸟，成为并肩战斗的伙伴，这真是一个有趣的想法。

小小的游戏画面简直容不下自由自在到处乱撞的 GOMO 君，他那超群的速度充分显示出动作游戏的趣味性，令人生畏的异次元世界上展开的逼真的射击战，使游戏迷为之倾倒。GOMO 君的独特魅力使游戏不断出现高潮。

“GO！GO！GOMO 君”的名字是《游戏机月刊》向社会募集而产生的，因而知名度也大大提高。

再现震撼东京的激斗

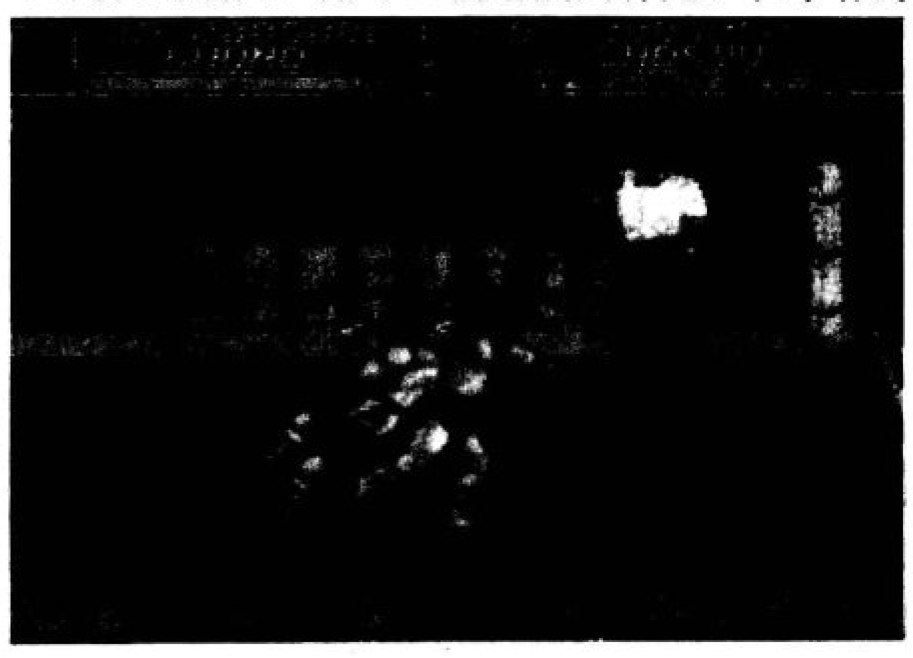
超级战士们的大角斗

新日本摔跤再次在东京大舞台上一展无余。10 名人们崇拜的摔跤明星将决一雌雄……

新日本摔跤大会，作为正月例行的比赛项目，每年都在东京举行。职业摔跤运动员之间的激战，吸引了 5 万名观众。如此魅力来自个性丰富的各个摔跤选手们。在本作品中登场的著名选手共 10 人，他们都身怀各自门派的灵活术，空中杀手反规术。他们各显身手，展开了大规模的角斗。本作品充分运用了 16 位机的大容量，使人物栩栩如生。这是坂口征二社长亲自监制，修改的高水平之作，没有重复使用任何画面。仅以腿法为例，有桥本的水面踢，蝶也的迷宗腿，拉依格的泼风腿。正是这种各怀绝技的特色再现了足以令人狂热的魅力。

游戏的方式有两 种，一种是从 10 人中任选一人进行一对一的决战。一种是多人互战。游戏者也可同计算机混战，如选 4 人大战，那将打得不可开交，直到白热化，真是疯狂的享受。

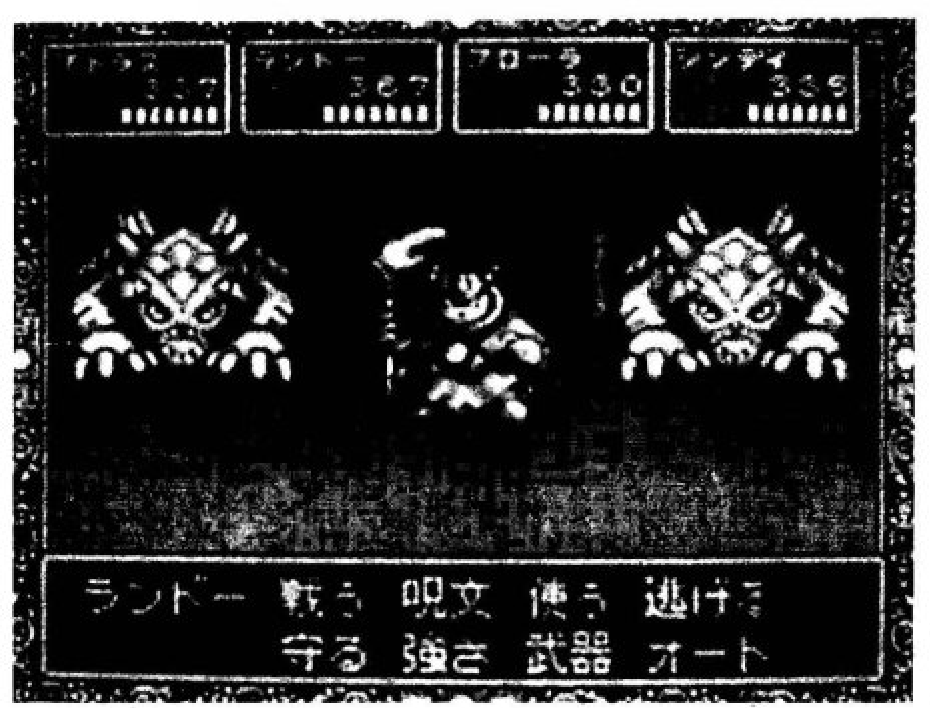
本作品的真实感和刺激性不仅使游戏者能得到高度的满足，角斗士们也点头称是。在今春的



CSG 新产品发布会的用户日，特地请了木达和拉依格两位选手在车高、大孤两会场举行签名会，直接吸引了用户们。

新时代公司改进的

《英雄传说Ⅱ》(SFC)



从任天堂移植到超级任天堂的《英雄传说Ⅱ》今年六月上市。在前作中,主角国王沙利奥斯等人打败了恶神后,世界恢复了和平。20年过后,世界又面临新的灾难。本集的主人公王子阿特拉斯受父王之命,率领一班辅佐过父王的旧臣,踏上了艰险的路程。阻挡在前方的是新的妖魔怪兽……

《英雄传说Ⅱ》把新怪物的战斗画面进行了动画处理,进一步提高了A1机能。它摒弃了用数字显示的MP,采用了显示咒语的新系统,大大的增强了使游戏者身临其境的感觉。对单个咒语和全体咒语加以区别,方便了咒语的应用。作为新时代公司的一大机能,它销售的"条形码管家2"再次发挥新功能,使用特定的条形码,取得了更好的效果。

忠实地再现角色 受人欢迎的英雄形象在这里产生

《超七》(SFC)

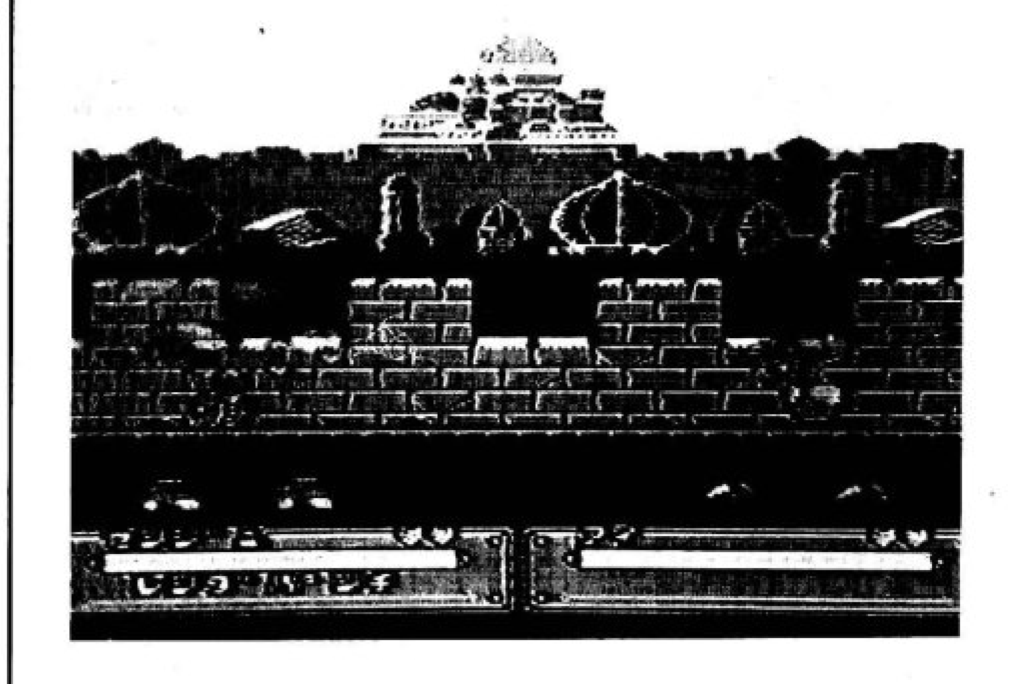
博得好评的SFC软件《超级斗士》系列第Ⅱ。其第1代与历来的角色型软件和动作类游戏不同,忠实地再现了超级斗士的独特形象。总共有10名个性丰富的怪兽登场。这种软件有很强的娱乐



性,销售量已超过50万个,是当前的拳头产品。新版的《超七》软件增加了新的战士,可以自由选择SEVEN或怪兽以及一对一或一对二的战斗方式,并且能巧妙地再现SEVEN丰富多彩的攻击技巧。(如金沙光线、橄榄等)此外,超级飞鹰1号将每3关登场一次,还可以享受在圆盘上和对手展开的旋转大战。

3C位机器人登场

快乐的机器人大战(FC)



这是一部不落俗套、风格独特的机器人格斗游戏。

在《快乐的机器人大战》里,虚设了世界上两

位第一流的机器人制造博士，制造出许多机器人。做为朋友的两位博士中，不知何时，黑胡子博士瓦尔那奇的心被邪念占据了。他要利用机器人统治世界。为了制止他的野心，白胡子博士扎尔依农召回前往关西的笑面机器人，并把它们改装成战斗机器人，与邪恶的机器人军团展开了殊死搏斗。

登场的机器人共36位，这些充满个性的巨大机器人个个都身怀四种绝技。每个动作都具有个性。战斗共设四关，各关之间除了地图画面切换和两位博士的交流之外，还为初学者准备了指导性设计。用这种方法练习，不久就会达到迅速使用绝技的境界。



世界最尖端的
战斗机展开了
超高速激战

《超级空战》(SFC)

这是一种配备着高速处理游戏画面的D.S.P程序的高强度3D激烈空战模拟游戏。

游戏者肩负的使命是拦击突袭领空进行破坏活动的国藉不明的战斗机并弄清其真面目，从而打败敌人。己方飞机是四种世界最新式战斗机(F14－D. FSX. A－10A. TORADO－DS)。机上分别设定了武器重量限度，可配备的武器有：响尾蛇式空对空导弹、凝固汽油弹，麻雀式空对空导弹等多种。在各自可装载范围内选择和装载武器是一个要点。并且在画面上方密密地排列着各种仪表数据显示：雷达、高度、速度等。如果无法随时掌握这些数据就不能在残酷的紧张的战斗中取得胜利。

"狼组"最新推出
超凡内容
简单操作的动作游戏

《诺依吉亚 海与风的鼓动》(SFC)

近年来对战型动作游戏的趋势是操作复杂，这也是吸引游戏者的一种手段。但对于初学者来讲掌握技术就太难了。而"狼组"这次上市的软件实现了"动作简单，丰富多彩"，是一种易玩有趣的软件。

《诺依吉亚—海与风的鼓动》全面实现了"独创性"，"操作性"，"平衡性"，以"只要经过努力，一般的用户都可以取得胜利"为目标。不仅面对以SFC为中心的用户——高初中学生，而且以更广泛年龄层的人为对象设定的。人物形象监制是制作《半人半鸟海奴托麦标斯》的菊地通隆，剧本监制是写过《妖刀传》、《妖魔》等脚本，《少年跳跃》、《狼人》的原作者会川升。此外怪兽设计是活跃在动画，特摄作品界的机械设计师森木靖泰。有这样强大的超级阵容，当然事半功倍。在游戏性和趣味性方面的创新取得成功。

本游戏是一部高层次的动作类游戏，主人公顺着剧情发展突破各种障碍和陷井，击败敌人。在高层次的动作游戏中首次采用高度的概念。每通过一关都会有"会话场面"出现，然后再展开剧情。

更强　更威　更火



格斗三人组Ⅲ

机种	MD	类型	ACT
容量	24M	厂商	SEGA

长久以来,格斗三人组系列着它独特的世界观,优雅脱俗的音乐和自由度高的动作,获得世嘉用户的热烈欢迎。转瞬之间,第三集又已推出。新敌人拍挡纷纷粉墨登场。从前的人物雄风不减,更威更猛了。大约是容量增大的关系吧,图象更为逼真更为传神,单按人物的描绘已非比寻常,就连人物的表情也清晰可见,栩栩如生。背景的变化则是多姿多彩,令人应接不暇。

这一集的故事情节是:自从艾力克等人消灭了无恶不作的X先生后,社会重又恢复了和平,可是好景不长,某一黑社会组织阴谋策划了一起历史性的大惨案。上集主人公艾力克、布丽和沙米从逃出该组织的阿山口中获知此事,遂拉他作搭挡,誓灭此组织。艾力克、布丽和沙米的本领绝招更加厉害了,新入伙的阿山原本是一个研究员,他的特点是拳击的范围很广,而且还能把所有武器作能量弹进行攻击。

上集系列Ⅱ中的两种必杀技,真是出神入化,叹为观止。在这一集里,增添了新的必杀技及劲冲技,叫人耳目一新。在Ⅱ集中删除了的协力技又重放光彩,人物搭配不同,协力技不同,并非只有一种。此外,捡起武器可使出非同一般的必杀技。

在这集里,过去的敌人将大举登场。这集克服了以往打斗戏先铲除小卒然后战首脑的旧框框,每一时刻都要全力以赴马虎不得。高潮迭起,毫无冷场之感。

这集的故事内容并不是单调乏味的平铺直叙,游戏中玩者的行动,直接影响后面的故事发展,这就是所谓的多元结局制。这样,玩者可以体验到不同故事发展所带来的不同乐趣。

安全队长

机种	MD	类型	ACT
容量	8M	厂商	ACCLAIM



“安全队长”已在MEGA　DRIVE上展开首次的冒险了。

游戏讲述的故事是创造“安全队长”的天才ZUB博士被自己创造的邪恶机械人JUNKMAN绑架。机械人绑架的目的是想找出T—100装甲部队的设计秘密,只有“安全队长”才能拯救博士。

游戏中人物的动作不断改变,相当灵活能把自己分为数个部分来避开敌人,能缩短并滚动来避开敌人的进攻。游戏舞台多姿多彩,包括废车场,机械人工厂等。

ACCLAIM公司把幽默带进游戏,坏蛋们会哈哈大笑,而“安全队长”被击中便会失去肢体,直到剩下一个弹跳的身躯。再被击中的话,就会丢去一命。如果你幸运地找到螺丝钉,就可回复肢体。

除了跳起和蹲下之外,“安全队长”的唯一防卫就是以活动扳手掷向敌人。游戏的每一幕都没有时限,没有CONTINUE的设定。所以无论你在何处终止游戏,都得从头开始。



幽游白书外传

机种 MD	类型 ETG
容量 16M	厂商 SEGA

四位灵界战士，各自发生了不同的单元故事，这些零散的片段构成了“幽游白书外传”。你选出自己喜欢的主角后，就能与他们一起进入属于自己的故事。由于游戏采用的外传形式，故更有新鲜感而又不破坏原作气氛。这实在是“幽游白书”迷们不可或缺的必备品。这就让它领我们走到“幽游白书”的新世界吧！

浦饭幽助　再过两天就要举行武术会了，幽助正焦虑着如何使自己变得更强。一位神秘的相命先生出现在他眼前，面授机宜，使他克服了恐惧心理，并使力量提高至极限……

桑原和真　约了隔邻中学学生打架的桑原向着约定的公园出发，谁知在那里不但没见到自己的朋友，连敌人的影子也未见一个。回到学校后，他发现一向是坏份子的朋友们都变乖了，到底发生了什么事？

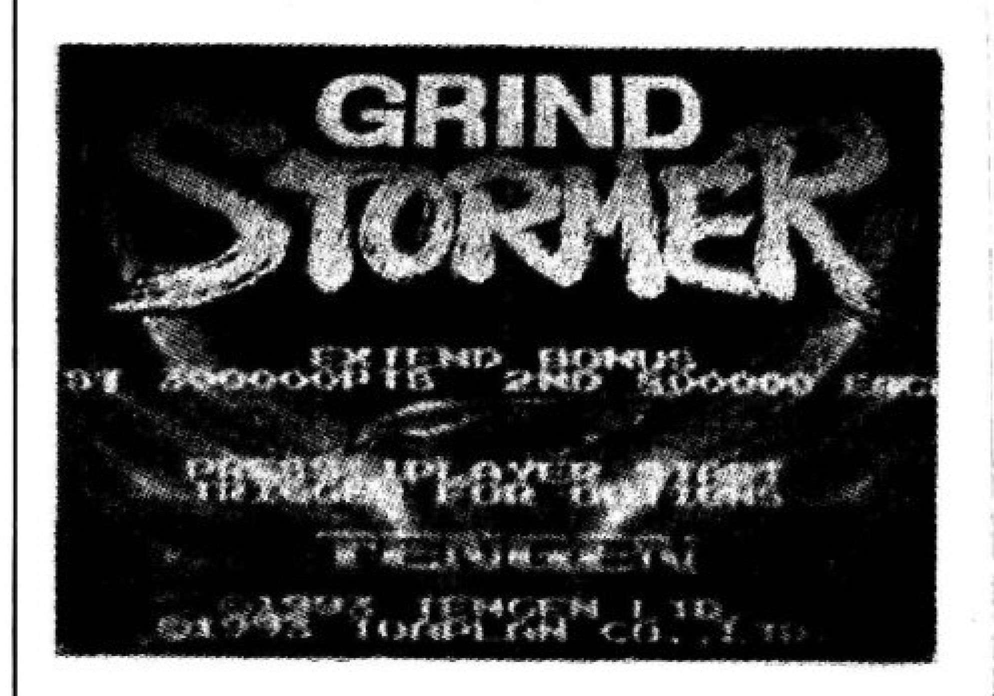
藏马　本来是为了调查神秘妖气的藏马，却在公园遇到了自己的母亲。刚从医院出来的母亲，因为心情好，所以到外面走一走。但是藏马突然间感受到了妖魔的气息，孝顺的他十分担心母亲。

飞影　飞影在闲逛时，听到了一个有关名叫“金”的男人的传闻，这个男人的心脏已经停止，但突然又回到这世上……飞影听后，邪眼中闪出锐利的光芒。

在冒险途中的战斗，以动作为主，你如果能适当地使用按钮组合，主角就能使出多种技术。游戏的难度比超任的低得多，如果你不太擅长格斗的话，请先玩此游戏。

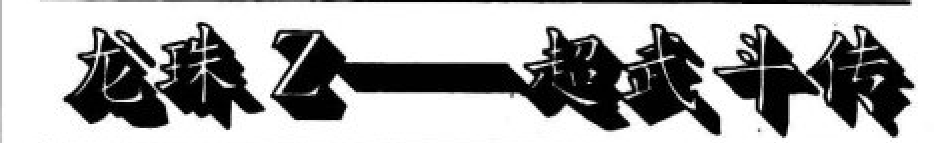
碎烈暴风

机种 MD	类型 SHT
容量 8M	厂商 TENGEN

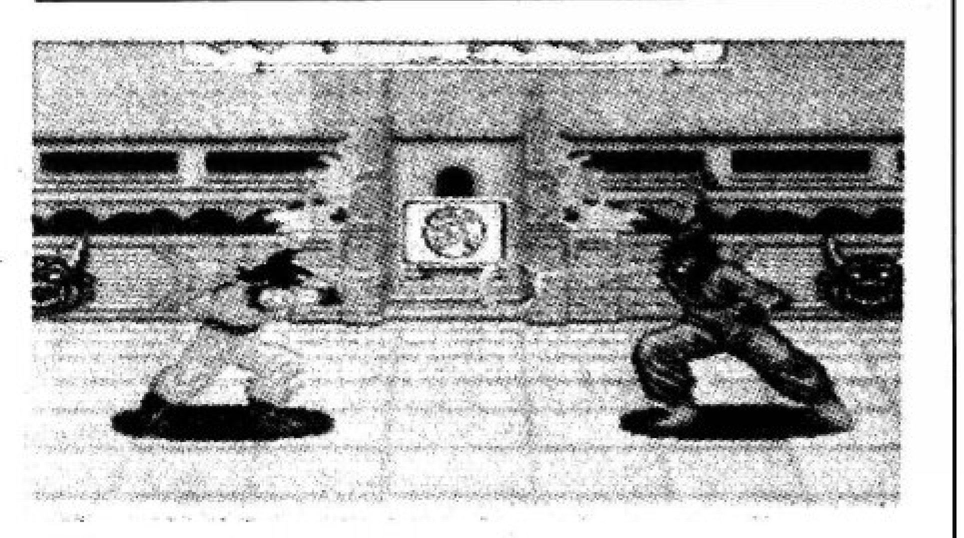


“碎烈暴风”决定要在MD上推出了，它是从街机版超硬派射击“V5”移植过来的。游戏基本上没有多大变化，变的只是游戏名称和强化的程度。这游戏是TENGEN公司所出版的射击游戏的第二作。这次在平面设计以及其他方面均比前作有显著进步。玩友们大可放心，这游戏绝对有一玩的价值。在程序设计上，TENGEN公司也把他们大部份的高端技术导入了进来，庞大的敌机也活动自如，可见在制作上下了不少功夫。在街机版里，主角要集齐不同的武器套装，然后由玩者自由选择使用。而这个MD版就简单得多，主角取得哪种武器，就直接用它来对付敌人。游戏的难易度虽可选择，但也要有一定的技术和全心全意才能取得好成绩！

这个游戏的面世，是否就能复活飞机射击游戏的黄金时代呢，那就让我们拭目以待吧！



机种 SFC	类型 ACT
容量 16M	厂商 BANDAI

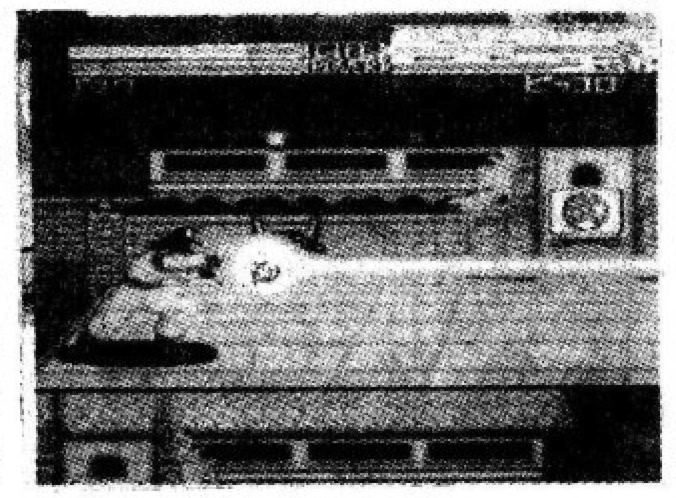


龙珠Z——超武斗传，不同于以往的卡片式作战的战斗RPG形式，而是一个纯格斗动作游戏。它表现了悟空等人的精彩格斗动作。在原作中和动画片中描述过的激烈必杀技也在这里 逼真地再现了出来。配音由动画片的配音演员担当，充满强烈的动画片临场感觉。

在超武斗传中，角色共十三人，以悟空为首的贝吉塔、弗利萨、沙鲁等深受欢迎的人物纷纷登场，阵容声势浩大，游戏采用了从决战大魔王的"天下第一武斗会"到"新武斗会"中的情节。

"超武斗传"共设有三种游戏形式，一种是操纵悟空作战的"故事形式"，一种是自选角色挑战宇宙霸权的"淘汰形式"，还有一种是自选角色对战的"VS形式"。在格斗中，任何角色的生命值用尽表示输，使用超强力的必杀技会减少生命值，能量值超高时，可使用的技术就越多，技术的威力也越大，而每次攻击都会使能量上升。

在"超武斗传"中，采用了独特的"双重屏幕"战斗画面，地对地的战场最大可分成8部分，地对空的战场则可分为16部分。这样，战场显得自由广阔。另外，当两位角色相对的距离较远时，画面则分割成两部分，同时将它们表现出来。由于导入了这种系统，使格斗场面能在广阔的战场中进行。



在"超武斗传"出场的角色中，除了基本的拳击技巧上中下三种和三种踢腿技巧(跳跃踢、回旋踢和空中踢)外，还拥有几种必杀技。(图2)在"故事形式"中，悟空每前进一版，就会有一种新的技术，斗志更加顽强，这些攻击技巧是以逼真的动画形式表现的。而且，使用必杀技时，会以电视动画片配音员的声音，叫出这种必杀技的名字。另外，悟空和贝吉塔等赛亚人，当积累经验后，可变身成为超级赛亚人。沙鲁则有初期形态和最终形态两个成长级，这些都是忠实地再现了原作的精神。

《斗士的历程》(街机)

来自全世界的高手云集于此，操纵从中选拔出的斗士在街头巷尾展开激战的对战型动作类游戏。游戏者将从可能操作的9名斗士中选出1人，和另外8人展开"世界特别格斗大战"，如果3局2胜的话就过关，在一一击倒对手后，最后的目的是与"传说的武士"大决战，究竟谁是最后的胜利者呢？

展开空前大决战的这一游戏，每名选手都是很有个性的，有的是为了奖金而战，有的是为了荣誉而参加这一年一度的比武大赛。每个人物又各怀绝技，同时也有各自的弱点，因为采用了新的方法，这一紧张激烈的战斗又增加了真实感。

《SD街头快打》(FC)

去年六月发售的《街头快打》是任天堂用户期待已久的动作游戏。它将原《SD街头快打》进行了卡通变形。那些认为"没有超任机就不能玩动作游戏"的人这次也可以在任天堂机上享受内容较深的格斗游戏了。

将要登场的是人们熟悉的盖依、科迪和哈格三人。游戏的目的是巧秒地操纵这三个性格各异的人物从"MAD GEAR"手中救出捷西卡。强劲的拳打、脚踢都有独特的变化，紧张中富有乐趣。此外，打倒敌人积累经验使游戏者水平升级。同时，加入了体力数值上升，武功威力增加的新系统。



蓝水晶棒

机种 SFC　　类型 ARPG
容量 16M

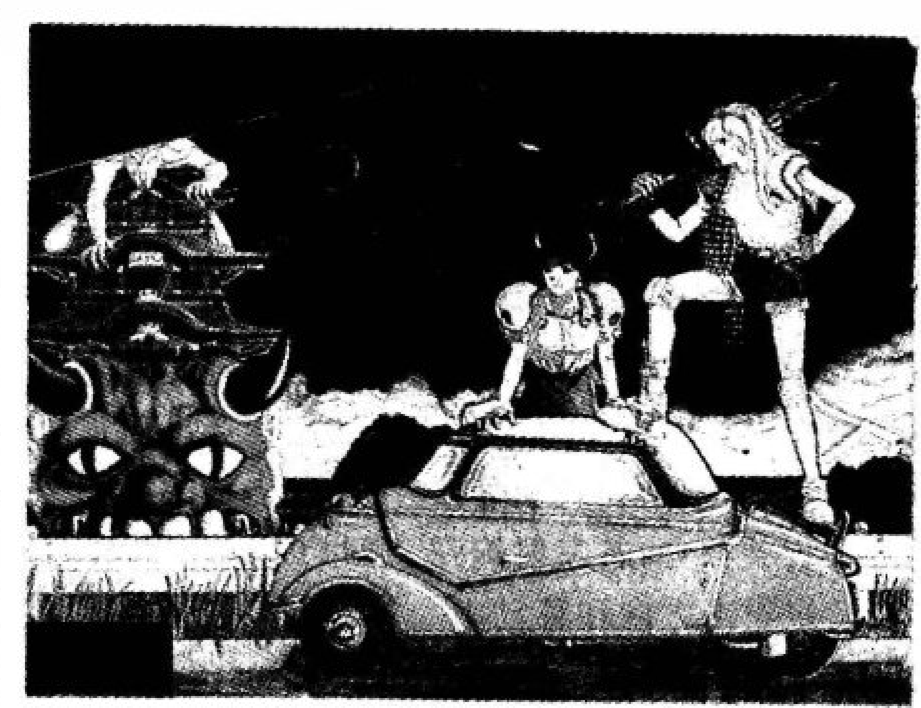
在动作RPG游戏当中,“多鲁亚加塔”系列可称得上始祖了。”蓝水晶棒”是这一系列的第四集,和前作相比,这一游戏的系统有180度的改变。

游戏的故事大致是,在天界之中,存在着一个由蓝水晶棒力量守卫的国家。但复活过来的恶魔多鲁亚加抢走了这支蓝水晶棒。正义女巫佳绮知道此事后想取回水晶棒,被多鲁亚加发现并将她变成了化石。这时受了伤的基路得到一神秘男子的救助,并得到了一种神秘力量。发誓要打倒多鲁加亚,救出佳绮,夺回蓝水晶棒。

游戏的一切移动采用3D进行。游戏全以主角基路作为第一身,即你所看到的就是主角所看到的东西,而且画面全是以3D形式进行。某些电玩迷可能对3D形式有困惑,但请放心,这游戏加设了周到的功能。只需利用一个按钮,玩者就可知道能前进的方向、名称,现在的位置及详细状况等。所以就算不小心迷了路以致不能返回原地,也不用担心。只要查出所走错的地方,就可以继续前进而展开一个新的旅程及故事。

游戏随故事发展而有不同的对话。游戏的目的是要玩者将蓝水晶棒取回并送到天界去。旅途中你可做任何喜欢的事,如出席在城镇举行的武道馆比赛,或直接向目的地进发。然而“蓝水晶棒”游戏中设有一个平时看不到的量度计,它的数值会随你的行动而变化。当然变化的大小在于你作出什么行动,就算你只是与人对话也会有所变化。因此玩者不同,发展出来的故事也是不同的。

火爆激烈、烽烟四起的射击游戏



大吟酿

机种 MEGA-CD
类型 SHT　　容量 8M

大凡续集,多是狗尾续貂,很少青出于蓝而胜于蓝者。《大吟酿》却是这很少中的一个。精彩刺激绝不逊色于上集,直让你玩个痛快无比。

向邪教挑战

鬼哭教教主基高,为称霸日本制作了一部鬼哭战车。可是,要操纵这部战车,必须用大鸟居曼玲的人头作祭,于是,基高想千方设百计,用尽一切手段,务求取得曼玲的首级,勇敢正义的曼玲毫不畏惧,伙同知已兼拍挡羽田玛利亚与基高展开了连场惊险的战斗。

滑稽的人物

要说这游戏吸引人之处,就不能不说那些滑稽可笑的人物和别树一格的舞台设计。在各幕中插入的视觉画面里,这些有趣的人物会做些诙谐的动作,说些幽默惹笑的对白,令人捧腹大笑,忍俊不止。

情节展开和分数攻击

游戏除了按故事情节展开外,另设一个分数攻击。在每关第二幕中,你要在限定的时间内进行挑战,看自已能打出多少点数。若能准确预测敌人出现的位置和掌握特殊武器的使用位置,就无往而不利了。

射击模式与探针模式

攻击时,游戏采用射击和探针两种模式。在射击模式里,可向单方向,双方向和八方向发射炮弹。当发射称“探针”的特殊武器时,就会出现追踪导向,旋转滚动和负极等探针模式。当你的能力提升后它会独立,并发射炮弹。通过Option Mode可以设定射击方向和移动力。

超级特殊武器

游戏中的超级武器够威够力。链锯光束向上下延伸攻击;新雷电横扫喽啰小卒;极粗激光向前发射;超级炸弹从旋转于主角周围的轰炸机发出,给敌以重创。这些特殊武器虽没有弹数的限制,但会消耗主角能量。使用次数越少,过关时的奖分就越多。

正负宝物

当你放出武器击中飞来的东西时,宝物就会出现在画面上。与众不同的是,中首脑身上的东西能降低你的力量,若将它取来,会造成不利。

厉害非凡的敌手

游戏中每一名敌人的外形都古怪得可以,但给人的印象似乎并不可怕,相反甚至可爱,谨防冒牌的曼玲以假乱真。别看它们其貌不扬,实力却非同小可,绝不可以掉以轻心。尤其是首脑,手段之毒辣、威力之厉害,出人意料。并且每当他们受到损伤后,就立即变形作出种种不同的形式向你攻击。



森林大战 Ⅱ

机种	SFC	类型	RPG
容量	12M	厂商	PONYCANYON

古代魔法之谜

古代魔法“阿提斯摩”,是一种可以排山倒海、在一瞬间毁灭城市的恐怖魔法。不过,但若用于正途,则可以治病救人,给沙漠带来水源。

主角BOY等人的使命,就是保护那魔法,不受森林中邪恶组织利用。

本领各异的新盟友

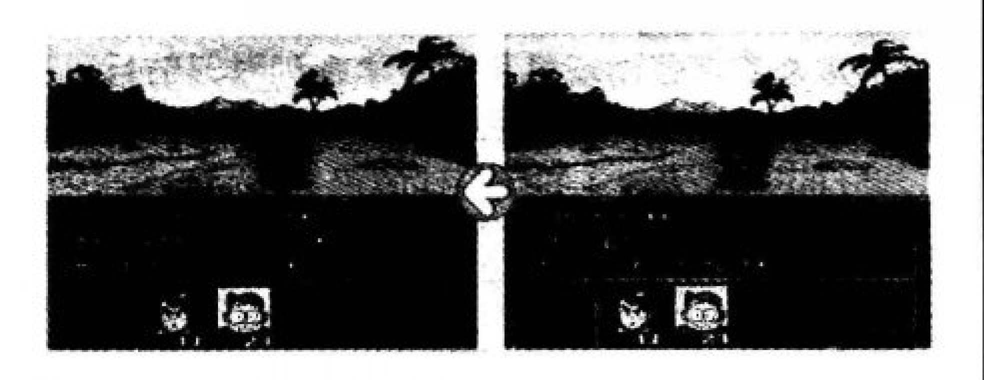
四位半自动化的新盟友配角具有其他人没有的独特的能力。给他们的战斗命令一般都是半自动化的“拜托”。

以敏捷的行动进行抢夺的里安。为参加森林锦标赛而修行的武术家,但其行径不过是赤裸裸的盗贼行为,特异的体质使他的性格和外貌在黑暗中会超变化,他具有一个特殊指令——盗取,能盗取对手怀里的道具。

以强大身体保护盟友莱昂。在前作中作为GOTH团的部下是以敌人的姿态出现的、但这一次却是主角们的可靠的同伙。是身强体壮力可拨山的英雄,他拥有一个特殊指令——保护,能保护同伴中的一人代之接受攻击。身背七件工具汤玛

斯。身体瘦弱的都市少年，很崇拜BOY而结伴同行。在巨大的背囊内藏有各种机械，担当替同伴回复和防御的责任。拥有一个特殊指令——机械。使用机械可回复HP值。

能使用特殊魔法玛灵。企鹅国王子，也是一位优秀的魔法使者，MIO能使的魔法大致上都会使用，此外也可使用一些独有的魔法，是四位新盟友中最后遇上的一位。拥有一个特殊指令——魔法。



简易灵活的游戏系统

精美细致的画面

游戏的画面至善至美。森林，山岳，海洋等各方面都描绘得极其细致。战斗中的背景也漂亮非常，甚至连主人公面部表情的细微变化也刻划得纤细之极，宛如一幅幅精美的工笔画。

便易的游戏系统

游戏系统和前作相比，进行了多种改良，显得简易灵活，它节省了RPG进行时的多余程序。手柄上的按钮可随意设定。因而游戏起来更加方便。

颇具特色的移动方法

游戏和移动特色是将前作的"TEN之笛"改良成"KEN之笛"，用此笛可以呼唤大鹫KEN，前往以前到过的城镇及村庄或地图上任何一处曾有记忆的地方。当然也有其他交通工具。

仿真的昼夜时间制

游戏的景物会随时间的流逝而发生早晚变化。在地图上即使不移动，过了一定时间便会变成白昼或夜晚。此外，在床上休息要半日，白天休息醒来是黑夜，反之亦然。

改良的超级市场

RPG中必有的装备及购物形式也作了改良，店中的售物品，可在购买前了解其效果，功能和使用次数。如果是武器还能事先知道适合谁使用等。

焕然一新的战斗。

与前作相比画面上最显著不同的是战斗画面。前作中只显示敌人、命令及讯息，而这次在敌人后加上背景画面，下面显示主角因状态不同而起变化的面部表情。此外，特殊攻击及魔法以动态表现，使战斗时的临场感及迫力大大提高了。

节外生枝的副情节

在游戏里有不少与故事发展没有关系的副情节。等待着主角的参与和挑战。

森林铁道

森林铁道的建设因资金问题而中断，只要主角们在某处的铁道事务所捐款资助，铁道路线就会相应地延长一段。

拍卖

在拍卖村内定期举行拍卖活动。这是一个找到珍品的机会，幸运的话可以购得贵重的道具，当然也要付出一定的金额。

锦标赛

森林内举行的传统武士道大会。主角们也可以参加，但必须暂时以个人名义参加，争取优胜奖金5000。

此外还有拜访占卜巫婆和在蛇王岛上植林等活动。

责任编辑:Daivd

航空天运商贸公司

竭诚为 GAME 发烧友们服务！

经销超任、世嘉主机及全部对应磁碟、卡带节目。世嘉 MEGA－CD 机以及多款对应光盘游戏。

便携式游戏机 GB、GG、PC－GT，以及百余款精彩掌机如侍魂、饿狼（GB、GG）、街霸 Ⅱ TURBO(GT)等。

次世代主机 3DO：侍魂、街霸 Ⅱ X、三国Ⅳ。
索尼 PS：斗神传、铁拳、豪血寺一族。
SATURN：VR 战士、三国志Ⅳ、VR 龙魂。
NEO·GEO －CD 机：龙虎 2、真侍魂、四国战机 2、94 格斗之王、得点王 2。

并办理邮购、批发等业务，接受订购。

地址：北京新街口南大街 63 号(100035)
联系人：纪　宣
电话：6019141　　BP：5055588 呼 7780

卡姆乐屋

六折销售日本 NEC 光盘游戏机（NTSC 制）。使用 NEC 游戏光盘，也可用普通 CD 盘听音乐，具有编、选曲诸多功能，而且可使用 PC－E 及手持游戏机卡。本店同时备有 NEC 光盘及卡供选购。

世嘉、世嘉 CD、3DO、超任、磁碟机、土星等游戏机以最优价销售。

常年备有数百种世嘉卡，千余种电脑游戏，全系列超任磁盘游戏。

交换游戏卡：8 位任天堂、16 位世嘉、超任、32 位光盘。

地址：北京地安门外大街 96 号
Tel：404.2628　　**邮编：**100009
卡姆乐屋分店：北京地安门内大街 4 号
tel：404.3384　　**邮编：**100009
卡姆乐屋分店：北京地铁苹果园市场 32 号（订购）

福州双先贝电脑 竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。由致力我国电子游戏事业已十年、著名的傅瓒先生（90 坦克、93 超级魂、烟山杯围棋、“一点通”…）主帅，力求为广大游戏机迷提供最好的服务：办理各种最新游戏机、卡、电脑游戏快件邮购、定购业务。详细目录函索（请附邮票）即寄。另有独创 3 合 1 语音芯片（内含“我爱你”、“好极了”、“发财了”三段话，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品内，也可用来给掌上机等各种电器加上语音）每片 3 元，10 片起寄，批量面议。

地址：福州六一南路 113 号　电话：(0591)3447030
联系人：付先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到
薄利多销　品质一流

隆重推出电玩系列·诚征全国各地经销商

产品名称	代理	批发	零售
超任十六位机	890	980	1080
超任博士Ⅵ磁碟机	1550	1650	1750
超任光碟机	2350	2450	2550
光碟机 PC 机用	1650	1750	1900
超任游戏光盘	350	480	530
超任火箭炮电光枪	350	460	550
世嘉五代十六位机	850	950	1050
16M 世嘉磁碟机	1950	2150	2350
世嘉 CDROM－2	1950	2050	2250
原装 3DO	3800	4000	4200
世嘉土星 32 位	5500	5800	6100
世嘉一超任转换器	700	750	800
超任解码王	1900	2000	2100
24M 超任霸王	1750	1850	1950
32M 超任霸王	2000	2100	2200
博士专用 ROM 卡	300	380	450
NEO GEO 游戏机	2100	2300	2500
NEO GEO CD 机	5800	6000	6200
超任一街机转换器	280	480	530
超任游戏磁盘带节目	4	5	6

以上报价以外汇汇率为基准

名称：**侯马四通第一营业部**
地址：**山西省侯马市建材厂一楼**
（市中心交通岗东南侧）
电话：**(03651)220958(24 小时)**
邮编：**043000**　　联系人：**南益民**

次世代的冲击

文/邱兆龙

如果说八十年代初期游戏业发生了第一次大革命，使家用游戏机象流行感冒那样进入家庭；而八十年代末期游戏业发生了第二次大革命，使16位机迅速取代8位机而成为家用机的主流。今天，游戏业正在进行第三次大革命，日本及美国各大电子巨人纷纷推出自己的32位元游戏主机，并且拉帮结派，大力邀请软件公司加盟为其主机制作软件，以图挤垮对手并淘汰16位机。对于我们大陆的闯关族来说，在小康(16位机)还没有普及的今天，要实现现代化(32位机)还不太现实。所以，我们只能静观其变了。

下面就介绍一下各种32位机。若问居心何为，就是企图使各位看官心热手痒，坐卧不安罢了。



SUPER 32X

围绕在SEGA 16位主机MD(MEGA DRIVE)周围的系列硬件产品,由于采用的是16位CPU 68000,处理机能已不能满足游戏者的需要。所以SEGA公司预定94年秋天发售为提高MD及MEGA—CD的性能的硬件"SUPER 32X"。该机搭载在MD机上,从插卡的端子上接驳。采用一个日立公司的32位RISC(Reduced Instruction Set Computer,精简指令集计算机芯片)SUPER HITACHI2(SH2)做CPU,23MHz/40MIPS,内存为4MB,同时发色数为32768。MEGA—CD一体机一旦接驳上这部SUPER 32X时,机能会得到很大提升,如运算速度加快,解像度提高,音乐更加饱满柔和,更可以使用SUPER 32X专用32位软件。目前全世界MD大约发售了1500万台,所以这部预定售价为14800日元(约合人民币1300元左右)的32位机对我们大陆闯关族来说是可以做得起的梦。

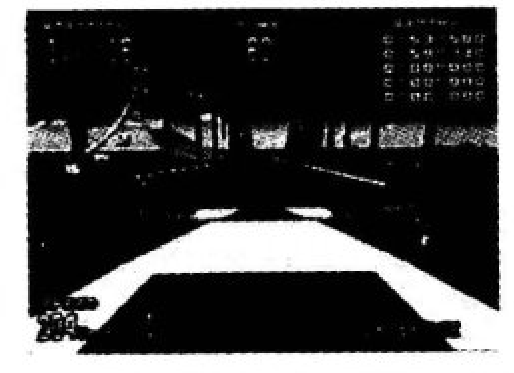




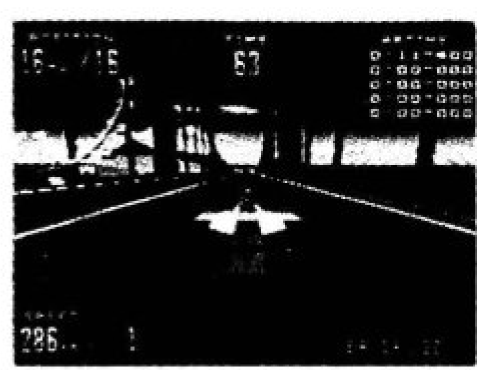
目前已经有25家软件公司与SEGA签约,其中包括CAPCOM、TECHNOS、KONAMI、SUNSOFT、TAKARA、VIRGIN TERACTIVE等。正在开发中的节目大约有20~30部,下面略作介绍。

V. R. 赛车加强版

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 SPG	容量 未定



◀V.R.的视点变换感觉非常流畅



◀背景经过精心绘制



▲背景只能是多边形,稍显不足

这个节目今年夏天刚刚在MD上出现,这次以加强版的形式在SUPER 32X上制作。虽然仍不能与真实景象相比,但这部作品将活用SUPER32X的性能,而且连POLYGON(多边形)的数目及同屏色彩数也提高许多,应该比MD版强许多吧!



机甲头领

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 ACT	容量 未定

这是一款由POLYGON所构成的立体战场为舞台,而有许多机器人登场的动作游戏。机器人共有3种不同的武器,而且也可以任意切换不同的视点,是一款战略性颇高的游戏。

◀标题画面中的建筑物及机器人都是POLYGON构成的

STAR WARS

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 STG	容量 未定

根据著名影片而来,又从街机上移植过来的3D射击游戏。

和影片中一样,驾驶着X—WING ▶



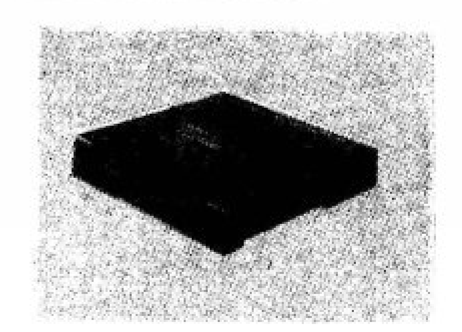
SEGA SATURN

以不断推出高科技硬件设备而闻名的 SEGA 公司有着这样一个计划，形象地说来是假设 MD 为地球，SUPER 32X 为木星，MEGA—CD（世嘉光盘机）为火星，GG（世嘉手掌机）为金星，SEGA SATURN 则为土星（SATURN 即为土星之意），那么这些 SEGA 公司制作的游戏主机就象是太阳系中这几大行星那样在不同的轨道上运行。可以想象这几大行星的轨道半径是越来越大的，恰如其分地显示出这些主机的性能及软件开发环境是逐级提高的。

稍插几句，世嘉在八位机竞争惨败后，精诚图治，比任天堂提前两年推出十六位机。在任天堂拿手的“后手反击”下仍旧落败，但已站稳脚跟。在毫不动摇的“硬件体制”战略思想指导下，又咄咄逼人地率先推出 32 位机“土星”。在第三届比武大会上，谁是游戏的王者，只能试目以待。


◀这是 94 年 6 月在东京电玩展中展出的 SATURN 木制模型

下面介绍一下 SATURN 的性能：与 SUPER 32X 一样，SATURN 采用日立公司的 RISC 32 位处理器 SH2 做 CPU，处理速度 50MIPS，所不同的是它采用了 2 个SH2，比SUPER32X多一个，这也是SEGA公司为什么把 SATURN 当作 64 位机看待的原因（有一种说法是两个 32 位 CPU 合成处理数据基本相当于一个 64 位 CPU，大概也就是准 64 位罢）。另外 SATURN 还采用了一个 MC 68000 作专门处理音乐的 CPU，这使它具有 32 路 PCM 音源，包括 8 路 FM 音源。工作时内存合计为 36MB，最大卷轴数 5 层，发色数最大可达 1670 万色以上，具有放大、缩小、回旋、变形机能。生成影像时有平面描影法、描影法、肌理描影法。与其他 32 位主机不同的是 SATURN 不但具有倍速智慧的 CD—ROM 可使用光盘外，还可以利用卡带进行游戏。

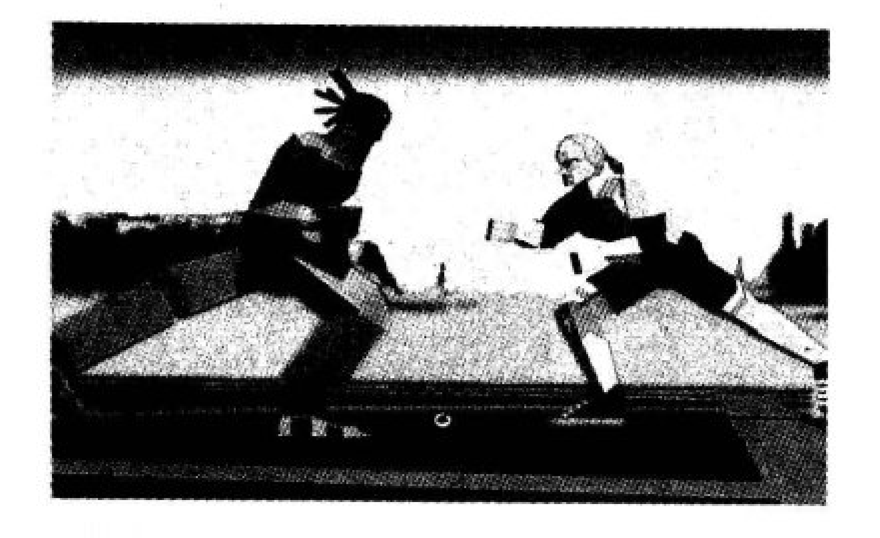

◀这是 SATURN 的假想图

SATURN 预定 94 年 11 月发售，售价订在 49800 日元（大约合人民币 4500 元左右）。SEGA 对于 SATURN 的软件倾注了全部热情，已经和 170 家软件公司签约，显然吸取了 MD 刚上市时优秀软件不足的教训。与硬件计划相似，SATURN 软件计划大致分为四种：VIRTUAL WORLD（V.R. 世界），DRAMATIC WORLD（梦幻世界），NEW STANDARD WORLD（新概念世界），FANTASY WORLD（假想世界）。这四个名称说明了 SATURN 的软件发展方向，SEGA 公司称之为 SATURN 战略的四个支柱。

任天堂，着镖！

V. R. 战 士

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 ACT	对应 CD—ROM



这个游戏应该说是 SATURN 的标牌游戏了，从街机中移植下来，保留了全部 8 位 POLYGON 战士，只是它的多边形边数少，棱角过于分明，不象街机那样过渡柔和，这显然说明什么完全移植之类的话是错误的。（请参看《电子游戏软件》第三期封面图片）但仍是最值得期待的作品。

◀这只是开发中的画面，完成后会更精细

SEGA 的标牌游戏

DAYTONA U.S.A

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 SPG	对应 CD—ROM

3D赛车游戏一直是高档街机厅中的庞物，如今移植于SATURN上的这个版本要比MEGA—CD版强得多





◀巨大的SEGA字样



◀好像还比不上克林顿的“林肯城市”

RAMPO

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 AVG	对应 CD—ROM



◀演员羽田美智子和监督奥山和由



根据同名电影改编，并由演员亲自参加摄影，效果确实震撼。但是从图中可以看出，虽然是32位机，图像仍不能与电影同日而语。

◀演员参加拍摄

游戏＝电影？

◀这就是游戏中的画面

场景相当漂亮 ▶

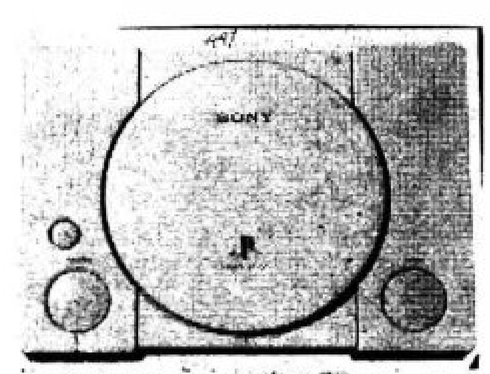


PLAY STATION

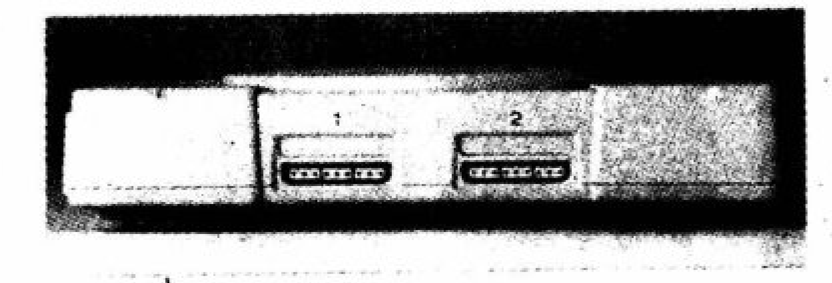
以生产高精尖的音像电子制品而著称的SONY公司也开始向游戏业进军了，而且投入了很大的力量来开发自己的32位游戏主机Play Station。PS的CPU采用32位RISC的R3000A，主频为16MHz，处理速度为30MIPS，内存合计16M，包括VRAM 8M、SOUND 4M、CD—ROM 256K、OS—ROM(指令系统)4M，解析度256×224，最大可达到640×480，它的SPRITE(角色)最大可达4000个，并且具有回旋、放大、缩小功能，发色数1677万色，具有ADPCM音源24路，取样频率44.1KHz，输出方式也是多种多样的，有AV立体声、S

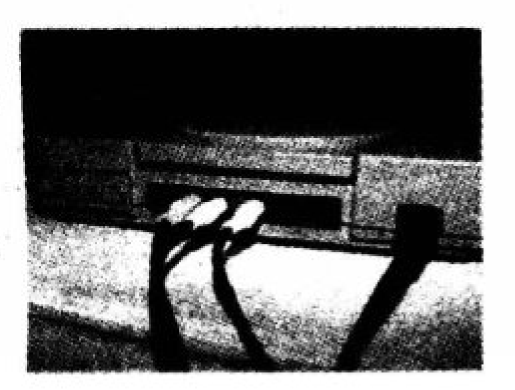
端子等，还有可通讯对战、多台主机连接及硬盘的扩充接口。另外，它还具有其他32位机所没有的特殊设计，不象其他机种那样将需要记忆的数据存在主机内的存储器中，而是外接一块记忆卡，将数据存在记忆卡中。只要你有的是记忆卡，以前的优秀记录就可以永久存下来了。

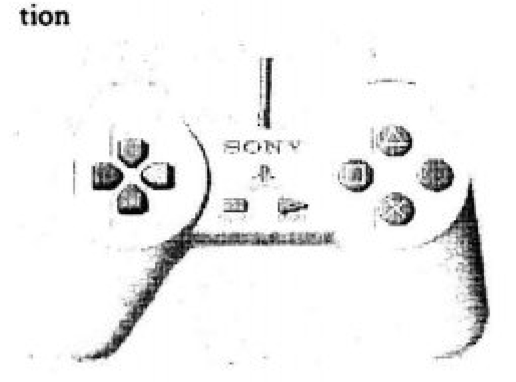
目前，SONY公司已与164家公司签约，并订于94年末发售play Station主机，价格为50000日元(约合人民币4500元)，PS使用倍速智慧CD—ROM，开始制作的软件已有82个。在发售主机的同时有27款软件同时发售，声势可谓浩大。CD—ROM的售价在5000—6000日元之间。



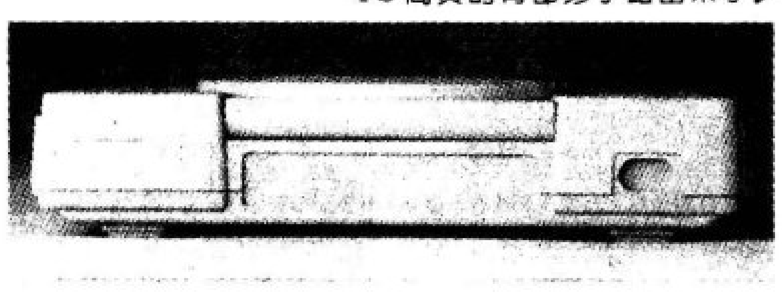
▲SONY的32位游戏机Play Station

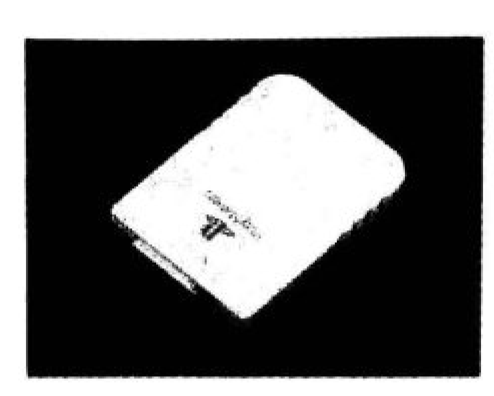

▲PS的正侧面


PS高贵的臀部终于露出来了▶



▲史上最怪的手柄，共有14个功能键


▲PS的后侧面

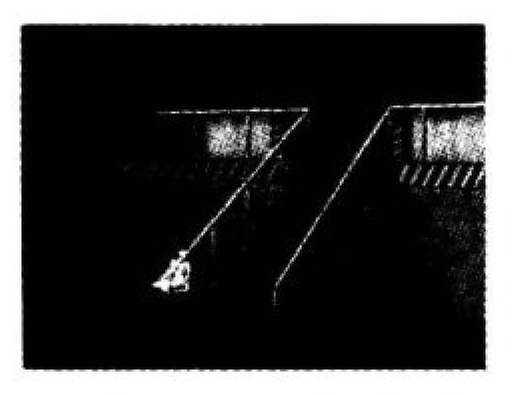

▲这就是记忆卡，但容量未知



键位上全是诸如△、□等符号，想▶不出今后攻略如何写


记忆卡同手柄接口靠在一起▶

H A M L E T			
机种 PS	厂商 PONY CANYON	类型 RPG	容量 未定


◀故事发生在基地内部


◀画面精美程度已接近动画了

东方人很喜欢的游戏类型RPG在PS上将以立体战斗的新感觉出场。故事是说公元2148年，月球上最大的建筑物“HAMLET”与外界的联系突然中断。原因是叛军“A—MAX CLEANER”在搞鬼，“HAMLET”能躲过这场灾难吗……

吸引着绝大多数东方人的RPG!

斗 神 传

机种 PS	厂商 TA KARA	类型 3D格斗	容量 未定



◀战士的影子随动作变化而变化

没有3D游戏的话，32位机似乎缺了胳膊少了腿。这部以3D形式出现的对战游戏与其他的不同之处在于主人公手中持有各种武器，如日本刀、金棒等。人物看上去较V.R.战士舒服一些。



▼一棒将对手击出

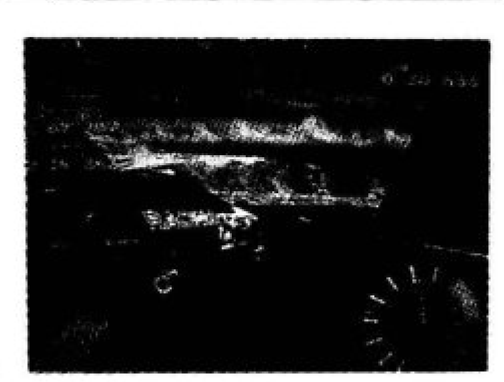
电 光 赛 车

机种 PS	厂商 NAMCO	类型 SPG	容量 未定



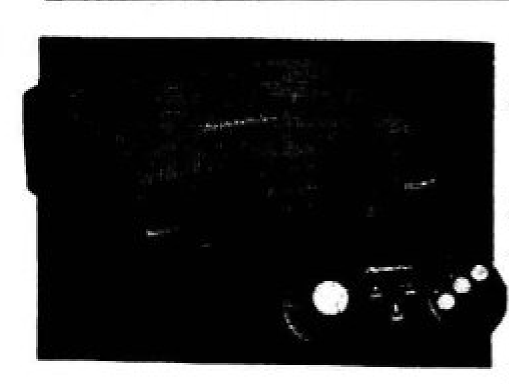
◀崎岖不平的道路，十分刺激

赛车游戏是最能体现立体视觉效果的，这部背景十分精美的赛车游戏，采用了最新的CG技术，并且街机版与家用机版同时开发。除了操作界面以外，想来是不会有很大差别的。



相信NAMCO的赛车实力吧▶

3 D O

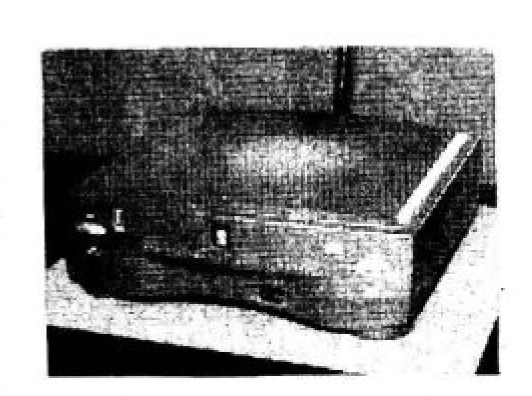


▲这是SANYO公司的3DO规格主机

◀这是Panasonic公司的R·E·A·L

到目前为止已经有Panasonic、SANYO、TOSHIBA、AT&T四家公司推出3DO主机。首先推出的是Panasonic公司的R·E·A·L，已经于94年3月20日发售，预订价格为79800日元，发售前突然降为54800日元(约合人民币5000元)，原因不明，但的确是好事儿。它采用32位RISC处理器ARM60做CPU，主频12.5MHz，内存合计16M，其中VRAM 8M，SRAM256KB。发色数最大1670万色，可同时显现32740色，解像度为640×480，有16路PCM音源，取样频率为44.1KHz。它采用CD—ROM形式，动画处理能力很强，每秒30帧，并且内藏DSP晶片。

目前已经有186家公司，为3DO开发软件，CD—ROM价格大约在6000～9000日元之间。另外，3DO公司还做了一些周边设备，如PC—CARD，把PC—CARD与IBM—PC相连，就能用IBM—PC机玩3DO的游戏了；东芝公司打算制做能在汽车上使用的3DO。难怪3DO公司雄心勃勃地声称要发售1亿台3DO主机。国内已经有不少家店开始卖3DO了，价格从5000—7000元不等。



▲这是AT&T公司的3DO规格主机

高　尔　夫

机种　3DO	厂商　T&E SOFT	类型　SPG	容量　未定



发挥3DO的图象处理功能，将实景扫描，使游戏临场感及真实度都十分高。看后有一种感觉，这是游戏还是电视呢？另外，这个游戏还十分注重人语效果，各种解说惟妙惟肖。

一杆进洞需要过硬的技术▼

可望不可及的贵族游戏

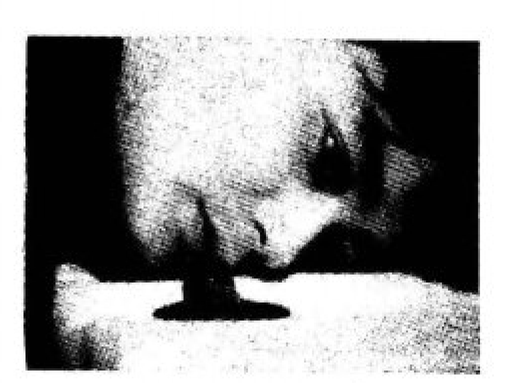


◀从画面中可得到所需数据

“京都鞍马山庄杀人事件”

机种　3DO	厂商　BACK IN VIDIO	类型　侦探	容量　未定

接近电视效果是32位机的课题之一。这个游戏大量采用近似于电视效果的画面，所以要用两张CD—ROM光盘。内容不外乎什么日本某舞蹈家的家里总是出怪事，某位知名作家前去调查等等，算是老题材吧，因为类似某某地杀人事件已经太多了。



◀是谁毒杀了家元的长子呢



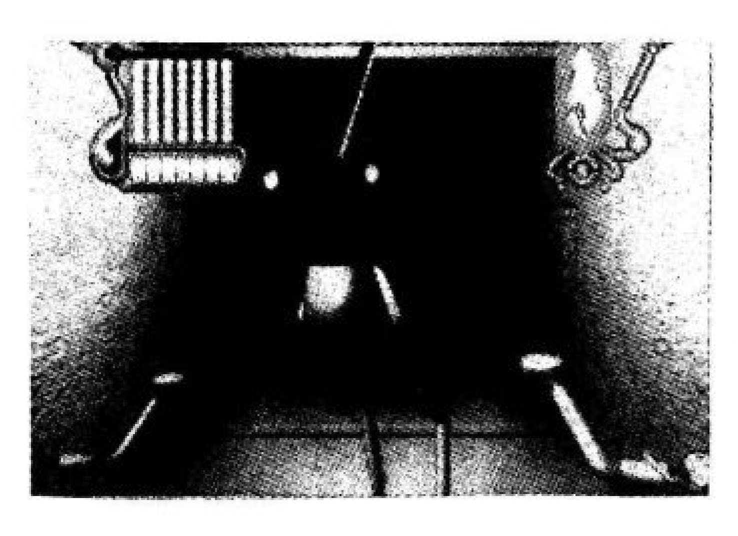
▲丰盛的晚宴

游戏操作性非常好▶

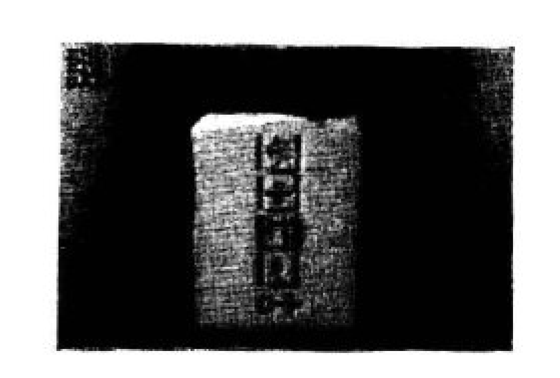
法　老　的　封　印

机种　3DO	厂商　讲谈社	类型　RPG	容量　未定

RPG游戏不论在任何机种上都不会消失，3DO也一样。这个迷宫形式的RPG讲述主人公为解开沙漠中王家墓地中的各种谜团而努力的故事，效果当然是3D的啦。



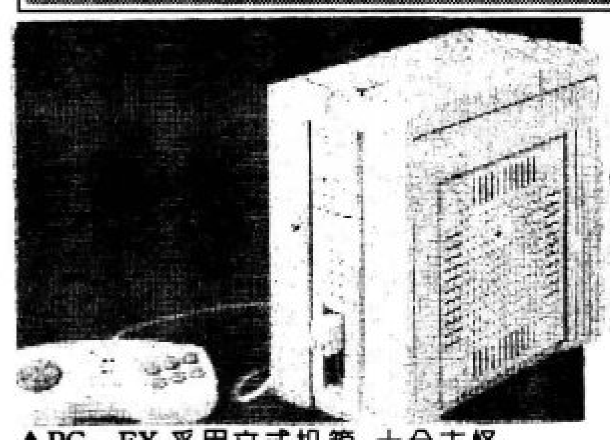
◀巨大的昆虫拦住去路



各种谜题在等着你呢▶

3DO将要出 超级街霸Ⅱ版·并为其制做了专用手柄

PC—FX


▲PC—FX 采用立式机箱，十分古怪

以生产 PC—ENGINE 系列主机及 PC—98 系列主机的 NEC(日本电气公司)也加入了 32 位机的制作，并将自己生产的主机定名为 PC—FX。PC 取 PC—ENGINE 系列之意，又表明与 PC—98 系列有很大关系，F 代表 Future 之意，X 为未知数之意。它的 CPU 采用 32 位 RISC 处理器 V810，主频为 21.5MHz，内存为 16M，有 VRAM 10M，CD—ROM 8M，BRAM 256KB，并可以增加。最多可有 128 个 SPRITE，发色数为 1677 万色，最多有 7 层卷轴，并且可以回旋、放大、缩小，解像度为 256×240，最大可到 320×240，有 2 路 AD PCM 音源，3 个扩充接口，可与 PC—98 连接。

PC—FX 最大的特点就是高速动画再生机能。众所周知，NEC 的 PC—E 系列一直是以精美的画面及动画著称，这点在 PC—FX 得到充分肯定，它装置了高速电子数码的动画放映用的处理器，每秒 30 帧。PC—PX 预计在 94 年 11 月底发售，价格大约为 50000 日元(约合人民币 4500 元)，使用 CD—ROM。与 NEC 签约的厂商不多，只有八家，其中包括 BANDAI、HUDSON，还有专门做 RPG 游戏的 RAY FORCE 等。在发售前 NEC 的官员宣称，PC—FX 发挥动画功能的优势，以制造高品质软件为目标。并且十分看好 RPG 市场，准备大量制作 RPG 节目。

BATTLE HEAT

机种 PC—FX	厂商 未定	类型 SACT	容量 未定

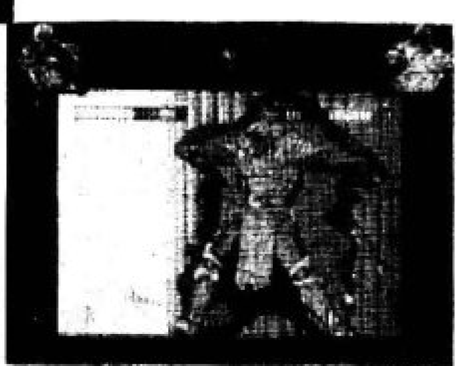

◀这么精彩的游戏，令人神往

这是一款不论是角色动作还是必杀技，都采用丰富的动画处理方式来表现的模拟对战类游戏(类似于 SFC 上的《幽·游·白书》)。游戏有 10 名角色登场，而每一个人都大概使用了约 20000 张图片。因此几乎可以说，整个游戏就象一部动画片那样精彩。

◀发出必杀技的瞬间

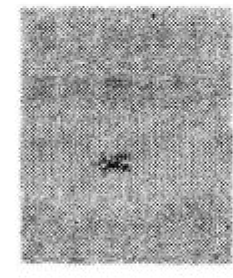
超强壮

钢铁一般的战士 ▶



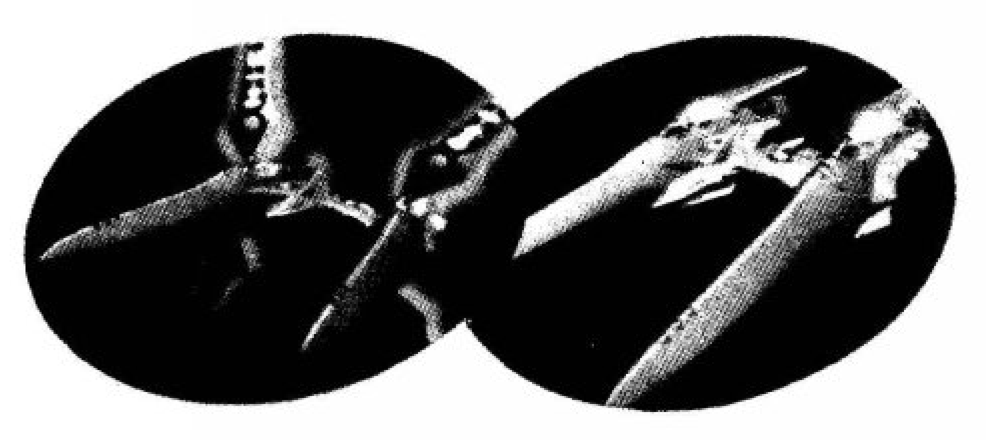
TEAM INNOCENT

机种 PC—FX	厂商 未定	类型 3D STG	容量 未定





这就是未来世界吗？



▲战机的形状象不象乱马受惊时的手

这是一款以宇宙飞船为舞台的3D射击游戏，游戏者可选择沙姬、莉斯、艾拉鲁3名女孩，游戏的动画感觉非常好。





◀现在你就是一名女战士

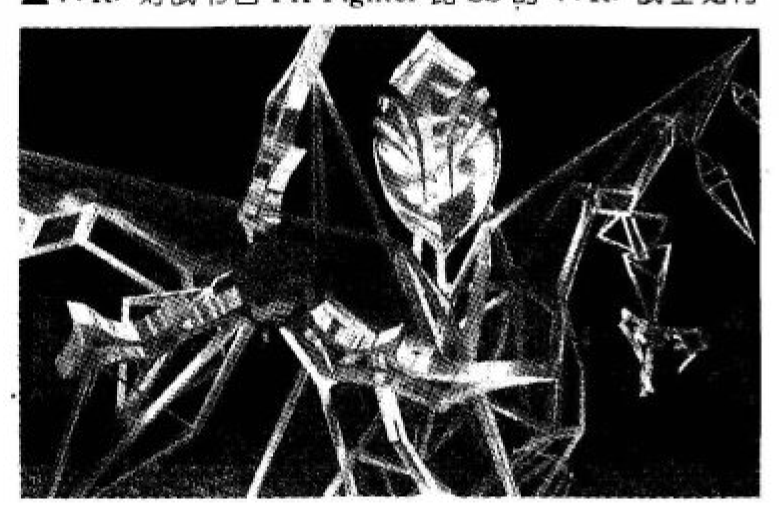


◀在昏暗的灯光下，物体的投影表现的真叫绝妙

再请你欣赏几幅PC—FX的精美画面：



▲V.R.对战节目FX Fighter比SS的V.R.战士如何



▲PC—FX的解像度虽不高，但这幅精美的画面你能不叹服吗？决定因素在于发色数的多少

后　记

以上介绍了五种32位游戏主机，其实次世代游戏机还有许多种，象BANDAI(百代)公司的32位主机BA—X，FUJITSU(富士通)公司的32位主机MARTY，ATARI(雅达利)公司的64位主机JAGUAR，COMMODORE(卡蒙多利)公司的32位主机AMIGA CD32等都属于次世代主机。但因它们要么性能不太好，要么离我们相差较远，再就是有的主机象AMIGA CD32及MARTY已经不单是游戏机，而是做为教育用电器来使用，所以这几种次世代主机，在这里不做介绍。但是，不知你们注意到没有，说了这么多公司及产品，我还没有提到游戏业常胜将军NINTENDO(任天堂)公司及它的次世代主机呢！是的，这位后发制人的老手是不会甘于寂寞的，它正打算于95年秋发售自己的64位主机，已公布的名称叫NINTENDO ULTRA64。CPU采用64位RISC处理器R4000，处理速度100M/PC，主频100MHz，Work RAM 1M，VRAM2M，时同发色数1677万色，解像度256×244，最大640×480，搭载了具有高速3维运算能力的芯片，1秒间可表示66万边形，SPRITE不受任何限制，可以放缩、回旋、变形，最大8个卷轴，可以全面放缩、回旋，32路PCM音源，一秒钟扫描频率为44.1KHz，可产生与真正CD音响一样的音效。这么强劲的功能，你猜猜卖多少钱，你一定猜不出！才卖25000日元(约合人民币2300元)！是其他32位机的一半儿！很吃惊罢。但由于各种原因，NINTENDO公司原本不打算做的32位主机又宣布制作计划了，可能不愿失去市场罢。目前仅公布了任天堂公司将于95年春天发售32位主机，又给你一个惊喜的是价格只有10000日元(约合人民币900元！)简直无法置信！相信性能一定不差，信任NINTENDO嘛！

电子游戏业已经从任天堂，世嘉，NEC三国鼎立时代进入群雄争霸的时代，游戏业向世界展示了令人眼花缭乱的灿烂前景。从前面介绍的资料看，次世代机的性能相差不多，都有自己的特点和竞争力。那么决定胜负的因素是什么呢？我们以为一是时间，领先一步，就能抢占有利地形；二是软件的数量和质量，游戏机毕竟不是摆设，没有软件支持的游戏机只不过是一个很好看的盒子罢了。电子游戏的灵魂是街霸、勇者系列、太空战士系列那样优秀的软件。就象书的灵魂不是纸张、装帧、印刷，而是它内涵的故事思想。

试看明日之电玩界，将是谁家之天下。

责编：PINSER



▲编辑部为编游戏节目特辟一"电玩室"。而同楼其它单位人员时时光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书"电刑室"三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见"电刑室"三字大喜道："此真吾温柔乡也！"乃破门而入。

▲来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，龙哥之友。一日，清华陈君曰："非高智商玩不了游戏机。"一室灿然。徐徐又曰："玩游戏机也不乏低能儿。"三教九流皆怒目而视。

▲编辑部诸人皆俄罗斯方块高手，常有打遍天下无敌手之感叹。一街机老板来，据介绍，一枚铜板打穿街机三国。主编豪情万丈，邀之决战俄罗斯。老板却战再三，主编为之踌躇满志。依稀



闻老板低声对他人云："小儿科。"主编大惭。

▲龙哥好客，常以交友广自许。然遇特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两电玩友访龙哥于"电刑室"。玩"光明与黑暗"，兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档，后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰："周六一定再来。"龙哥几欲昏倒。



▲《GAME 集中营》第一期出版后，闯关族来信甚多。编辑老 D 负责回信，龙哥不甚留意。一日老 D 拆信后眼睛一闪光，大呼："龙哥，空姐来信！"龙哥扑上，急将信收入衣袋曰："此信我回。"老 D 忿然曰："不行，你字太赖。"二人扭打一处。最后订协议如



下：龙哥写，老 D 抄。

▲编辑无类失恋多次，屡战屡败。乃在"电刑室"三字下贴一横条："女士不得入内。"龙哥见之大惊，撕去。又贴上，又撕去，屡撕屡贴。龙哥喟然叹曰："泄粪（愤）之作也。"一日，无类见桌上有《女友》一本，恨恨扔出门外，大呼："女人不得入内。"龙哥急捡回曰："无女友，闯关族岂不绝类矣！"



▲龙哥玩游戏，总把一只脚放在桌子上，直指电视，据他说是“第三只手”。



无类玩游戏总是唉声叹气，一幅痛苦不堪的样子，似乎挨打的永远是他。

老D一天不玩游戏机就便秘，据说有医生诊断书。

▲龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机(据可靠消息，十年前中国还没有智力宝)?!当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊，便把电视机竖起来，变成由下向上打；把电视机倒过来，变成从右向左打；再竖起来，变成由上向下打。据其说，回字有四种写法，射击游戏也必有四种打法。

▲《GAME 集中营》发行后，闯关族来信如雪片。抬头大多为“集中营营友”，“集中营长官”，“集中营上尉”，“盖世太保”。落款则有“永不赦免之囚犯”，“好容易找到归宿的流浪汉”……

▲龙哥为编“游戏新闻眼”，到各游戏专卖店秘访。因多问几句，只看不买，便引来售货小姐、先生的卫生球眼，半是轻蔑、半是不耐烦。实在有点那个……。做买卖钱眼当然可以钻，但是否也应留半个屁股给诸闯关族。

▲龙哥接一闯关族来信，语极谦逊，落款为“龙爸”。龙哥拍案而起，大呼：“反了！反了！哪来的龙爸?!”无类劝道：“当然有龙爸，否则哪来的龙哥。”龙哥语塞，哭笑不得。

▲编辑部诸人中，唯主编从不玩游戏机，亦不知 RPG，SLG，ACT 为何物。无类常愤愤然，背地称主编为“不会念经的和尚”。老D曰：“方丈，方丈。”

▲创刊号开始连载“游戏始祖”。龙哥亦拟一题：“中国玩电子游戏始祖——龙哥”。被主编枪毙，为龙哥之安全着想。

▲龙哥玩物丧志，主编令其暂停玩游戏一周。龙哥指天发誓云：“再玩游戏机生孩子没屁眼”。想想又觉不妥，用脚偷偷在地上写一“不”字。于是游戏机照打不误。

▲众闯关族出于对大陆第一本游戏杂志的关心，爱之太深而责之过切，令小编们看得汗湿沾背(天也太热)。还望诸位手下留情。捧之不必太肉麻，责之亦不必狗血喷头。

▲临近期未考试，各家游戏机均刀枪入库，马放南山。一位十五岁之电玩友来信诉苦说，他妈妈每天鸟鸡眼似的盯着他，只能读书，其余诸事不宜，更遑论游戏机。他决定装成个憨大，一旦考上重点学校，就原形毕露，青面獠牙。要罚他妈妈不能和男人说话(包括他爸爸)，刑期一个月。

▲两电玩迷在街机厅打《三国》，争论刘备的儿子叫什么？一位说叫刘邦，一位说叫刘伯温，争得面红耳赤。街机老板喝斥：“傻瓜，刘备没老婆，哪来的儿子？”



▲一玩友将《电刑室手记》推荐给女友，阅毕，乐不可支。曰：“龙哥一定一头飘发，健美英俊。”玩友告龙哥。龙哥喜形于色，遂绷起二头肌，作骠悍状，肋部搓板立现。

▲编辑阿 KING，北京土著，素不识路，被人称为良牙君。一日主编派其接美编来电刑室摄影，半日不归。众怪异之。久之，见二人狼狈而来。阿 KING 曰：“附近茶室，理发室，传达室找遍，独无电刑室，怪哉！”

▲一玩友两次给龙哥来信，均不见答。恚之曰：“聋哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊！”龙哥批道：“YES”。

▲广而告之：玩友来信还未拆阅，许多信封已经破了“相”。故请用容貌丑陋之邮票较为安全，切切！

▲一日老 D 去天×商场购物，见世嘉机，上有索尼克形象。标签上产地：日本。售价 748 元。老 D 问：“是日本原装吗？”答：“可能是香港组装。”问：“何以见得？”答：“也可能是深圳组装的。”问：“何以见得？”答：“反正比小×授强。”问：“何以见得？”……翻出拿手的卫生球眼。

▲《紧急通辑令》第 2 号刊登后，多位玩友“迫于压力”，纷纷“自首交待”，并寄来厚厚的“自供状”，“罪行录”和“牒报”。有的人自称“潜伏多年，蠢蠢欲动”，“有丰富牒报工作经验特务天赋。”要求“必须收押，”否则“自裁以谢天下，”实在骇人听闻。小小集中营，如何关得下这么多“特务”？

▲一小顽童来信说，因年幼，做特务困难，可否当“线民”。“线民”者，业余特务也。中！（河南口音）

▲继《赌神》刊出后，《GAME 集中营》多次刊登消息：《吞食天地》中文版将于春节、五一发卖，但音讯皆无。一电玩友来信曰：“只有气象台才说谎，集中营焉有此资格。”诸编皆大窘。

▲“二手货市场”来函照登（编号 581）：“本人田×，男，28 岁，两次离婚，地道的二手货或三手货……”

▲编辑部闹穷，常搬家。越搬越穷，越穷越搬。一电玩友来电问龙哥忙什么？龙哥曰：“集体大逃亡。”

▲一玩友来信，代表广大闯关族恳请《GAME 集中营》千万别做什么劳什子广告，并说这是杂志成功的“秘技”。老 D 回信曰：“谢谢你传授的杂志速死法。”

▲来信之电玩友颇分两派。一为“龙哥派”，口号是“有问题，找龙哥！”一为“反龙哥派”，要求“皇帝轮流坐，今天到我家。”龙哥近日发表谈话，要充分维护名人尊严，绝不轻言下野。

▲某大报载文称，据调查，27%



的青少年罪犯玩游戏机，故应禁绝游戏机。据老 D 调查，55.71%的青少年罪犯穿旅游鞋，故鞋厂应关门。

▲日前，有消息说两位中央美院

毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼声。后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟。

▲称呼："集中营的禁子牢头"

署名："电刑室内一冷血杀手"(来信照登)

▲一玩友来信，信封上五个铅印鲜红大字"沈阳市公安局"。集中营虽与公安局一家人，小编们亦不免心惊肉跳。

▲大庆市三位中学生寄来血腥之《北斗神拳》插画一幅，并"希望《GAME集中营》像北斗神拳



一样，用1800年的暗杀拳杀遍所有和GAME集中营有关的书刊杂志，成为江湖老大"。此种邪派功夫，实在不敢恭维。

▲"希望集中营案犯越来越多，把中国变成世界最大的GAME集中营"(一玩友)

"望编辑部诸友早生贵子，壮大GAME集中营"

▲一玩友来信希望介绍智冠出版的《倚天屠龙记》。末尾请龙哥千万不要误会，此"屠龙"与龙哥无关。

▲"祝贵刊销量如芝麻开花——节节高"(谢谢)

"祝各位钱包如猪笼进水——满是金"(有这样的词吗？)

▲一玩友批评编辑将"屁股"、"屁话"等词登在杂志上，殊觉不雅。老D回信："毛主席教导我们：不须放屁"。

▲夏末，在北京农展馆之日本电玩展上，日本厂家为宣传故，大量街机开放使用，玩者如潮。龙哥据《饿狼传说》1P位置，连败三十余人。至关门，才忆起似乎有采访任务。主编痛责之，并扣薪半月。龙哥捏薄薄几张纸币，边数边说："值！值！呜……"如饿狼之嚎荒野。

、老D不如龙哥乖巧，常在背后议论长官，故小鞋不离脚。龙哥授之以秘技。自此二人无论何事，张口则"HP"、"素早"、"道具"……主编不知其所云，怀疑二人神经不正常。

▲阿King追一小姐数月，终被拒之。是日，众人见阿King独自玩《街霸》，选本田猛揍春丽。

▲黄帆玩友来信叙其玩《三国》之奇遇。他扮刘备，现女友自然为王后。神差鬼使，又将分手之旧女友列名敌方。连拔数城后，于俘虏中意外发现女友之名，见其靓美绝艳，方欲旧情重续。该女忽柳眉倒竖，破口大骂曰："挨



千刀的，怎么不早死！"(日文)黄帆叹道：看来"拜拜"乃天定。

▲上海董凤卫玩友不知与老D何缘，拟"老D小传"一篇，谓"老D，一打手也"，"一日不打游戏，便觉手臭"。老D大怒曰："我何曾手臭"？遂将"手臭"改为"便秘"。龙哥曰："写此二字，不觉手臭乎！"

▲一玩友应征牒报员，条件除"未婚"外，还"擅长跳舞"。下注一行小字(电影上打入敌内部之特务均擅长跳舞，不会跳舞者无当特务资格)。

▲一马虎玩友将80元寄至"黄寺大街甲24号编辑部"订94及95全年杂志。结果误投至同楼另一杂志(每期仅销售(赠阅？)500份)。该主编漫卷钞票喜欲狂，大呼："知音！难得！"，遂从纸堆中捡出94＋93年杂志悉数寄上。吁，可怜之电玩友！

享有很高声誉的动作类游戏



SATURN NEWS


ISSN 1006-5032
9 771006 503994 01>

定价：15.00元